NINTENDO64

不思議のダンジョン

風来(ふうらい)のシレン2

鬼襲来！シレン城！

親切冒険ガイド

監修／チュンソフト　編集／小学館

小学館の任天堂公式ガイドブック

NINTENDO64

マリオストーリー

全8ステージを超きれいなマップつきでくわしく解説。敵、アイテム、ほしのかけらの場所からお料理レシピまでの、すべてを公開。クッパ退治に効果絶大の公式ガイド！

◎A5判 144ページ 838円＋税 ISBN4-09-102856-X

ゲームボーイカラー専用

ポケモンでパネポン

同時消しや連鎖消しのいろいろなテクニックのほか、隠し面も含めたパズルモード全126問の解答を収録。巻頭特別付録「ポケモンキャラクターシール」もうれしい唯一の公式ガイド。

◎A5判 114ページ 838円＋税 ISBN4-09-102872-1

ゲームボーイカラー専用

コロコロカービィ

8レベル32コースの完全攻略マップを収録。エクストラレベルの32コース攻略法もバッチリ。カービィぺたぺたシールやペーパークラフトの付録も楽しめる、公式ガイド。

◎A5判 112ページ 905円＋税 ISBN4-09-102859-4

大好評発売中!! 小学館

※品切れの際は本屋さんで注文してください。
ご購入のお問い合わせは☎03-3230-5749(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。http://www.shogakukan.co.jp

NINTENDO64

不思議のダンジョン

風来(ふうらい)のシレン2

鬼襲来！シレン城！

親切冒険ガイド

監修／チュンソフト　編集／小学館

不思議のダンジョン

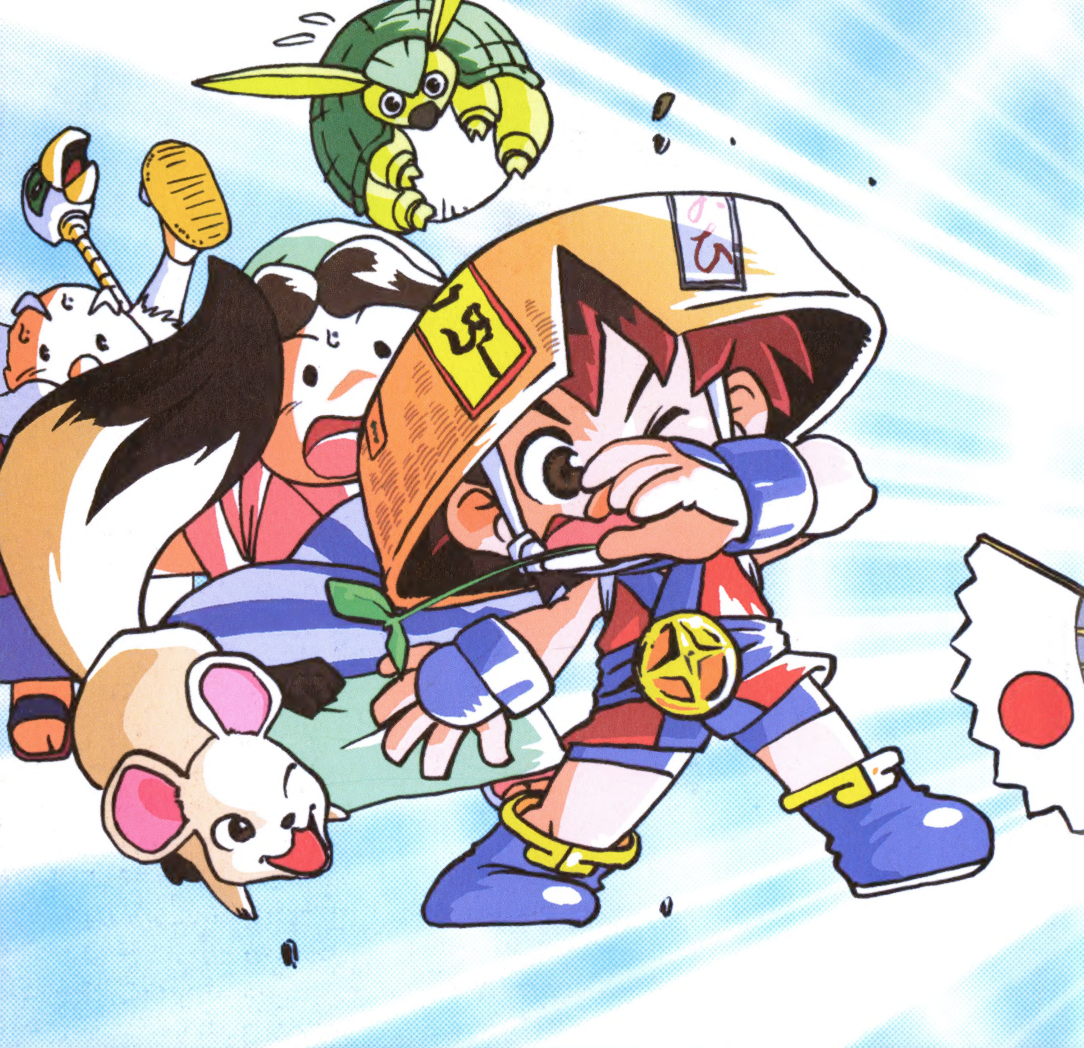
風来のシレン2

【親切冒険ガイド】

シレン鬼（おに）に苦（くる）しむ村（むら）を救（すく）うため立（た）ち上（あ）がる!!

物語（ものがたり）
～ものがたり～

それはまだ、シレンが小（ちい）さかったころのお話（はなし）……。
シレンとコッパは、旅（たび）の途（と）中（ちゅう）にある小（ちい）さな村（むら）を訪（おとず）れました。ご飯（はん）にありついて喜（よろこ）ぶふ



たり。しかし、そこに鬼たちが現れ、村をメチャクチャにしてしまいます。
「鬼から村を守るには、城を造るしかない！」
　そう決めた村人たちは、さっそくご神託を受けに神社へ。しかし、村に伝わる予言のおかげで、関係ないはずのシレンが、ひとりで城を造ることに……。
　こうして、シレンの城造りが始まりました。さて、どうなることやら……。

目次 ～もくじ～

◆始まりの章 5
登場人物紹介 6
不思議のダンジョンとは? 14
冒険の流れについて 16
ナタネ村 18
シュテン山中腹 20
シュテン山頂上 22

◆知識の章 25
操作方法説明 26
ターン制を理解せよ 28
戦いの基本を覚えよう 30
お役立ちテクニック集【戦闘編】 34
アイテムを使いこなせ 36
お役立ちテクニック集【道具編】 44
冒険をともにする仲間たち 46
城づくりに挑戦!! 48

◆冒険の章 51
モンスター分布図 52
入手アイテム一覧 54
ダンジョン壱・シュテン山道【初級】 56
ダンジョン弐・シュテン山道【中級】 60
ダンジョン参・シュテン山道【上級】 68
ダンジョン四・鬼ヶ島 74
さらなる冒険へ!! 84

◆資料の章 85
アイテム紹介 86
ワナ紹介 96
土偶紹介 100

◆もののけの章 103
モンスター虎の巻 104

◆コラム
おまじないでアイテムをGET!! 24
シレンの遊び方・番外編 50
黄金の間 102
モンスターのかくされた秘密 128

◆ストーリー紹介コミック 129

始まりの章

旅先で出会う人々、不思議のダンジョンの仕組み、そして冒険の流れ……。冒険を始める前に、まずはこれらをしっかりおさえておこう！

登場人物紹介

シレンが冒険の途中で出会う仲間からこわ～い鬼たちまで、シレンの相棒であるオイラ、コッパがどーんと紹介するぞ。気になる登場人物を、チェックしておこうぜ！

シレン

風来人、見参!!

三度笠に縞合羽のかっこうでおなじみの風来人で、オイラの相棒。風来人ってのは、各地に伝わるいろいろな伝説を求めて旅をする人のこと。まだガキだけど、シレンは将来立派な風来人になると、オイラは信じているんだ。今はその修行中ってわけ。ふとしたきっかけで、ナタネ村を鬼たちから守るために、城造りをひきうけちゃったシレン。オイラが見こんだだけあって、やさしくって義理がたい、とってもいいヤツなんだ。

↑シレンのしぐさや表情に注目しよう。無口な分、しぐさや表情はとっても豊かなんだ。

シレンの良きパートナー

コッパ

オイラはシレンの相棒で、一緒に旅をしている。今では、めっきり数が少なくなった、人の言葉を話すことができる「語りイタチ」様だ。動物の言葉もわかるぞ。チャームポイントは、白い体に大きなシッポ。戦うことはできないけど、おしゃべりが得意なので、人との交渉ごとだったらおまかせ。でも、この口が災いして、痛い目をみることも多いんだよな。

いつもシレンの後ろにいるので、たまに話しかけてくれよな。

心優しき少年

リク

ナタネ村で暮らす男の子。ちょっと内気なところもあるけど、なかなか勇気があるヤツみたいだぜ。美人のお姉さんのサスミとふたり暮らしで、年はシレンと同じくらいのようだ。風来人のシレンにあこがれて、城造りを手伝ってくれたり、一緒にダンジョンについてきたりするようになるんだ。戦いでは、パチンコで石を飛ばしてシレンを援護してくれるぞ。

あこがれのシレンに近づくために、リクは一生懸命城造りを手伝っているんだ。

ヒマキチ

ヒマ嫌いのヒマガッパ

いつもヒマをつぶしたがってる変なカッパ。ナタネ村の神社でヒマそうにしていたから、城造りでヒマをつぶそうぜってオイラが仲間に誘ったんだ。オイラって頭いいだろ。戦いのとき、シレンがヒマキチに向かってアイテムを投げると、そのアイテムをモンスターに投げつけて攻撃をするんだ。水中でも自由に移動できるから、きっと大活躍してくれるはずだぜ。

「ヒマ」がログセのヒマキチ。モンスターを倒したくらいじゃヒマはつぶせないみたい。

アスカ

修行中の美少女剣士

風来人として各地を旅しながら修行をしている女剣士。最初にモンスターに襲われているところを見たときは、男かと思ったぜ。礼儀正しく、長い髪に袴姿が印象的。こんな美人の女の子と一緒に冒険に行けるなんて、うれしいねえ。戦いでは、武器や盾、腕輪をアスカに向かって投げるとキャッチして、それを装備して戦ってくれるぜ。とっても頼もしい味方だ。

強力なアイテムを投げてあげれば、シレンに負けないくらい強くなるのだ。

キララ

シレンに恋するオニむすめ

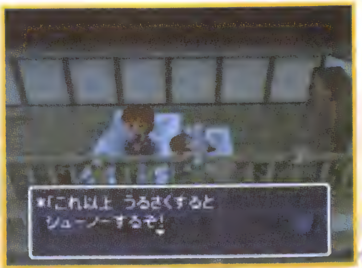
シレンとオイラがナタネ村の入口で出会った、鬼の女の子。実は鬼の親分の娘らしいんだ。ワナにかかっていたところを助けてもらったり、城造りにがんばる姿を見てシレンに恋しちゃったみたい。シレンのそばにいたいので、ダンジョンで一緒に戦ってくれるんだ。遠距離から吐く炎は強力。そのうえ、炎の攻撃にも強いんだ。でも、シレンとの恋は実るのかな。

がんばっているシレンに会いたいため、城造りをしていると姿を見せるようになるんだ。

マーモ

守り神の化身

姿形は、見たまんまのタンス。でも、ただのタンスじゃないぜ。なんと、シュテン山の守り神、マーモリー・ガーミの使いなんだって。ナタネ村を守るためにがんばっているシレンを助けに、タンスの姿になってやってきた……らしい。モンスターと戦うことはできないけど、アイテムを10個も出し入れできるんだ。ちょっとえらそうだけど、とっても役に立つ仲間だ。

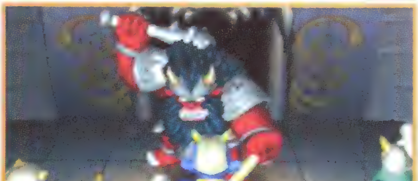


夜中に、むみゅうの2階に現れたマーモ。騒いだオイラはこのあと、引き出しの中へ…。

鬼一族をまとめる大親分

オヤブン

鬼の一族を率いる、こわ〜いオヤブンの登場だ。鬼ケ島の最上階で、シレンが来るのを待ちかまえているぞ。シレンの何倍もある大きな体と、でっかい金棒からくり出される攻撃はとっても強力。さらに、強力な炎と地震で、さすがのオイラたちもタジタジだ。でも、かわいい一人娘のキララには、ちょっとあまいらしいぞ。



→オヤブンのかけ声ひとつで、鬼たちの士気は一気に高まるのだ。

得意ワザはだまし撃ち!!

ガラハ

鬼一族のナンバー2。オヤブンの次にえらい鬼の若頭だ。チビオニやヤセオニなどの子分たちを率いて、せっかく造ったオイラたちの城を壊しにくるんだ。

いつもシレンをつけねらうのは、大好きなキララがシレンに恋しちゃっていて、おもしろくないかららしい。いつも卑怯な手を使ってくるけど、シレンにやられちゃっている情ないヤツだ。

↑オイラとしたことが、こいつがしかけたワナに、まんまとかかっちまったぜ。

壊すの大好き!!

子分たち

↑せっかく建てた城を楽しそうに壊しやがって。ひどいヤツらだぜ！

ものを壊すことがなによりも大好きな、ガラハの子分たち。

こいつらは、たびたび城を壊しにやってくるけど、本格的に戦うようになるのは、鬼ケ島に着いてからだ。チビオニやヤセオニなどいろいろな鬼がいて、それぞれ矢を撃つとかの特徴があるんだ。

だけど、ガラハの子分だけあってぬけたところがあるから、オイラとシレンの敵じゃあないな。

シレンを見守る優しいお姉さん サスミ

少し年の離れたリクのお姉さん。オイラがいつものおしゃべりを忘れちゃうほど、美人なんだ。城造りにがんばっているシレンを、いつも気にかけてくれる。優しいんだよな。それに、料理の腕もピカイチ。オイラはもうメロメロだ。

うどん屋むみゅうのおばさん

オイラとシレンが身をよせてもいる、うどん屋のおばさん。小さいオイラたちの保護者みたいなもんだ。冒険に出るときはいつもおにぎりを作ってくれるぞ。

ナタネ村の知恵袋？！ババさま

ナタネ村に伝わる古い伝承をたくさん知っているバアさま。興奮するとぶっ倒れることもある。もとはといえば、シレンが城造りをすることになったのも、このババさまから聞いた予言のせいなんだよな……。

頼りないけどにくめない 村おさ

ナタネ村を治める村長。村長のくせに、村の一大事があっても、どこか頼りないところがあるんだ。でも、なんかにくめないんだよな。マルジロウの子ども、マルえもんを、とてもかわいがっているんだ。

店主

シュテン山の住人

シュテン山からやってきた商人。ダンジョンの中でお店を開いて、アイテムを売っているぞ。お客さんには優しく、ドロボウには容赦しない。アイテムをドロボウから守るため、メチャクチャ強いらしいぞ。

行商人

さすらいの行商人

ダンジョンの中をうろついて、商売をしている行商人。アイテムを売ってくれるいいヤツだと思ったら、シレンより先にアイテムを拾って、それを売り物にしちゃうなんて、ひどいヤツだよな。

とうぞく番&番犬

ドロボウ御用!!

ダンジョンをドロボウから守るガードマン。鎧に兜姿がトレードマークだ。店主の「どろぼう！」の叫び声で、番犬とともにすぐに駆けつけてくるんだ。

それに、メチャクチャ強くて、オイラたちが売り物をドロボウするとあっというまに追いつかれて倒されちゃうんだ。やっぱり、悪いことはできないってことかな。

不思議のダンジョンとは？

このゲームのタイトルにもなっている「不思議のダンジョン」とは？ ここでは、その特徴と魅力を解説しておこう。

其の一 入るたびにダンジョンの形が変化する!!

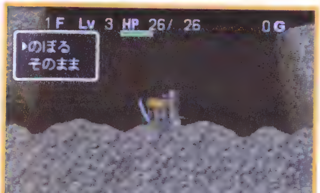
「不思議のダンジョン」のいちばんの特徴は、なんといっても毎回ダンジョンが変化することだ。すなわち、シレンがダンジョンに入るたびに、それぞれのフロアの地形が異なるのだ。しかも、最初に各フロアに入った時点では、プレイヤーにはそのフロアがどんな形をしているのかがまったくわからない。フロア中をくまなく歩いてみて、初めてどんな形をしているかがわかるというしくみだ。

さらに、毎回変化するのは、フロアの地形だけではない。アイテムの出現場所や種類、次の階へ行くための階段の場所までが変わるのだ。だから、「前に来たときにはたいしていいアイテムが見つからなかったのに、今回は最初から超強力な武器が手に入ったぞ！」なんてことも十分起こりえる。

プレイするたびに違ったおもしろさが味わえ、何度でも繰り返し楽しめるダンジョン。それこそが「不思議のダンジョン」なのだ！

ダンジョンの形は毎回違うけど、オートマップ機能があるので心配無用！

次のフロアに行くためには階段を使う。しかし、この階段も毎回違う場所にあるので、探すのがひと苦労。



ダンジョンにはアイテムが落ちているが、これもいつも同じ場所に落ちているというわけではない。

ダンジョンには危険がいっぱい!!

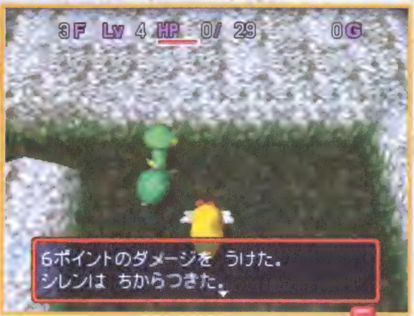
フロアを歩いてアイテムや階段探しをしたくても、ダンジョンには、それをじゃまするヤツらがいる。それがモンスターだ。こいつらは、シレンを見かけると問答無用で襲いかかってくる。ダンジョン内にはワナもしかけられていて、まったく油断ができない！

ダンジョンには、凶暴なモンスターがうようよ。そのうえ、ワナまであるので、探索中は少しも気が抜けない。

其の二 倒れたら最初からやり直し

ダンジョン内でシレンのHPがゼロになりやられてしまった場合、強制的に、スタート地点であるナタネ村に戻されてしまう。

しかも、ただ戻されるわけではない。レベルは1に逆戻り、集めたアイテムはすべて没収、稼いだお金もパーという、非常にきびしい状態で戻されるのだ。つまり、次にダンジョンに入るときには、まったくのゼロからの状態でチャレンジしなければならない。もちろん、このスリルが「不思議のダンジョン」の大きな魅力なのだが……。



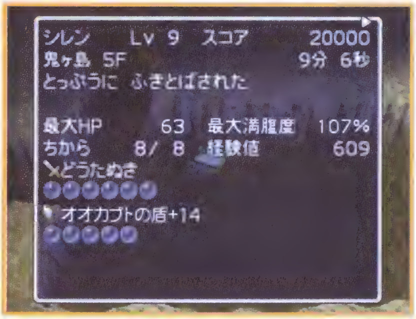
シレンのHPがゼロに！ これでまた、ナタネ村に逆戻りか……。

シレンが目ざめると、そこは、ナタネ村のうどん屋「むみゅう」の2階だ。

集めたアイテムが全部なくなっている！ おまけに、稼いだギタンまで……。

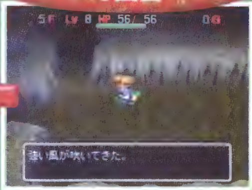
其の三 風が吹き始めたら要注意!!

「不思議のダンジョン」では、同じフロアに長くいると、ダンジョン内に風が吹き始める。そしてこの風が強くなったとき、シレンはダンジョンの外に吹き飛ばされてしまうのだ。吹き飛ばされた場合は、ダンジョン内でやられた場合と同じ扱いになる。つまり、経験値はレベル1に、アイテムと所持金はすべて没収され、ナタネ村からやり直しとなる。



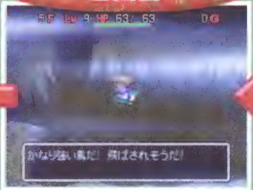
さすがのシレンもこの風にはお手上げ。あっけなく吹き飛ばされてしまった。

1回目



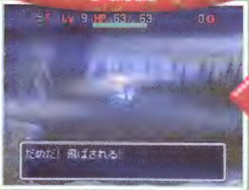
1度目の風。このときは、まだ吹き飛ばされずにすむ。

2回目



2度目の風。このときも、まだなんとか大丈夫。

3回目



3度目の風。これが吹いたらナタネ村へ逆戻り！

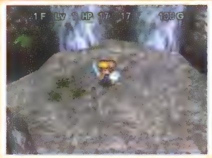
冒険の流れについて

これから冒険の旅に出発しようとしている人たちのために、ゲーム全体の流れについて簡単に紹介しておこう。

始まりの章
冒険の流れについて

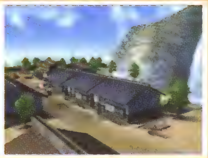
一、小さな谷

今回の冒険は、このダンジョンからスタート。基本操作などを親切にメッセージで教えてくれるので、このダンジョンをクリアしているころには、基本的なことは身についているはずだ。なお、このダンジョンで拾ったアイテムは、残念ながらクリアと同時になくなってしまう。



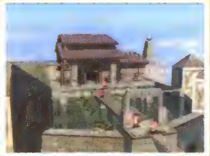
二、ナタネ村

小さな谷を抜けると、いよいよ物語の舞台であり、今回の冒険でシレンたちの拠点となるナタネ村へ。この村を鬼の襲撃から守るため、立派な城を造るのが今回のシレンの仕事なのだ。村の中には不思議なダンジョンへの入口がいくつもあり、シレンたちが来るのを待っている。



三、シュテン山

ナタネ村の後ろにそびえるシュテン山。その頂へと続く道がシュテン山道だ。城を造るには、シュテン山道を通って山頂へと行かなければならない。シュテン山道には、初級、中級、上級と3種類のダンジョンがあり、上級になるほど難しく、山頂へたどり着くのが大変になるのだ。



四、鬼ヶ島

城を無事に造り終えたら、いよいよ鬼たちのアジトである鬼ヶ島へ乗りこむことに。さすがに、最終決戦の場所だけあって、出てくるモンスターも手強いヤツが多い。そして、ダンジョンの最深部では、鬼族のボスであるオヤブンとの対決が待っている。はたして、勝つのはどちらか!?

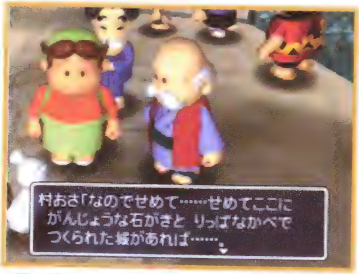
ナタネ村全景図

ナタネ村

◇鬼の襲来に苦しむ村

今回の冒険の舞台となる村。近く（？）にある鬼ヶ島からやってくる鬼たちにやりたい放題のことをされて、村人たちはほとほと困っているようだ。

シュテン山道などのダンジョンへは、すべてここから行ける。また、ダンジョンでシレンがやられたら、自動的にこの村に戻される。

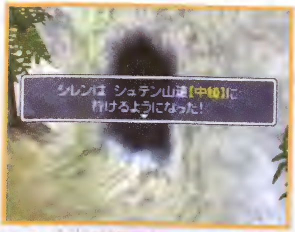


村人たちは、鬼の襲撃から村を守るために、城を欲しがっているようだ。

【ダンジョンの入口】

1 シュテン山道【初級】
2 シュテン山道【中級】
3 シュテン山道【上級】

初級への入口だけは、最初から開いている。中級、上級への入口は、それぞれ初級、中級をクリアしてイベントを発生させると開く。



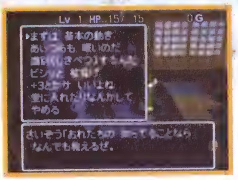
ここが山道中級の入口。最初は岩でふさがれているが、山道初級をクリアして村に戻ると、イベントが発生して通れるようになる。

4 うどん屋・むみゅう

シレンとコッパがお世話になっているうどん屋。ダンジョンを冒険中にやられてしまった場合は、この場所から再スタートすることになる。再び冒険に出るときには、うどん屋のおばさんがアイテムのおにぎりを1個持たせてくれるのだ。

5 元風来人の家

マンザ、さいぞう、モキチという3人の元風来人たちが住んでいる家。さいぞうとモキチは、話しかけると戦闘の基本やアイテムの使い方などを教えてくれる。ダンジョンの冒険に行く前に、ちょっと話を聞いていくといいだろう。



6 城の予定地

村の西にある空き地で、村人が城を造るために用意した。山頂の村で作った城の部品は、ここで組み立てられる。なお、この空き地から西に進むと海岸に出られる。海岸にもひまそうにしている村人がいるので、話しかけてみるとよい。

7 神社

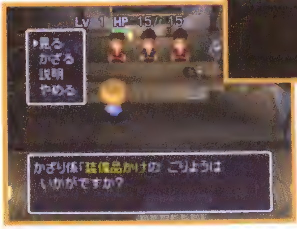
必勝ダルマを祀っている神社。境内にいるババさまに占いをしてもらうと、形見の壺（前回の冒険でやられたときに装備していたアイテムが入っている）がある場所を教えてくれる。なお、社の中には、この村の守り神、必勝ダルマ様がいる。

8 倉庫

倉庫番に、最大60個までアイテムを預けることができる。ただし、アイテムを入れたまま壺を預けると、中のアイテムが全部消えてしまうので気をつけよう。

60個以上アイテムを預けたいという場合は、倉庫の床にアイテムを置けばよい。床全部にアイテムを置くこともできるが、その場合、次に倉庫に来るときに持ち物を125個にしておかないと、床のアイテムが5個消えてしまう。

倉庫の床に置いたアイテムも、ちゃんと次に来たときまで預かってくれる。



倉庫番の横にいるのがかざり番。武器や盾を飾れるが、一度飾ったアイテムは返ってこない。

9 けいこ場

レベルを上げるためのけいこ場。やり方は簡単で、天井から降りてくる鬼木偶を攻撃するだけ。床にはワナのトラバサミがしかけてあるが、ななめ移動を使っておちついて歩けば大丈夫。うまくやればレベル3まで上げられるはずだ。

けいこ場はタダだが、利用できるのは1回の冒険につき1回だけだ。一度利用すると、ダンジョンをクリアしないかぎり、再度の利用はできない。

上からぶら下がっているのが鬼木偶。これを打つべし、打つべし、打つべし！

床にはあちこちにトラバサミが！　これにかかると、しばらくの間、移動できなくなってしまう。

シュテン山中腹全景図

シュテン山中腹

ダンジョン巡りもちょっとひと休み

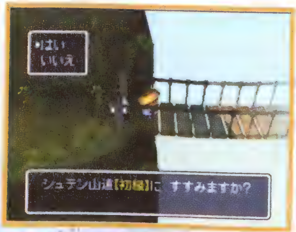
シュテン山道を登っていくと、途中でこの中腹に出る。ここにはモンスターも現れないので、危険なダンジョン巡りもとりあえずひと休みできる。中腹には、なぜかお店とかじ屋が1軒ずつある。とくに、かじ屋はここにしかないので、利用したい場合は、めんどうでも山道を登ってこよう。

ここが中腹の村。村と呼ぶには、ちょっと住んでいる人が少なすぎる気がするが……。

【ダンジョンの入口】

1 シュテン山道【初級】
2 シュテン山道【中級】
3 シュテン山道【上級】

中腹にも、初級、中級、上級の3種類の入口がある。中級と上級への入口は、初級と中級をそれぞれクリアしないと開かない。

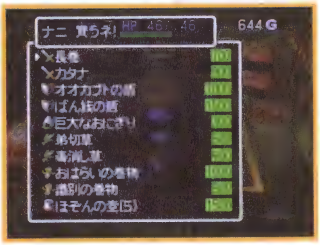


最初に中腹に登ってきたときには、山道初級にしか進めない。他への入口は、各ダンジョンをクリアすれば自動的に開くのだ。

4 行商人のお店

行商人が開いているお店。ダンジョン内にあるお店のようなレアアイテムは売っていないが、売っているアイテムの種類は多い。中腹以降のダンジョンは登場するモンスターも強くなるので、お金に余裕があるなら、ここで必要なアイテムを補充しておいたほうがよい。

中でも、おすすめのアイテムは巨大なおにぎりだ。これは満腹度を最大まで回復するので、1個でも買っておけば、山頂まで腹へりで困ることはないだろう。



武器から巻物まで売っていて、商品の種類は豊富。

購入できるアイテム

長巻	700G
カタナ	900G
オオカブトの盾	7000G
ばん族の盾	1500G
巨大なおにぎり	300G
弟切草	500G
毒消し草	400G
おはらいの巻物	1000G
識別の巻物	500G
ほぞんの壺［5］	1500G

5 かじ屋

かじ屋では、「剣をきたえる」「合成した印を消す」「腕輪のしゅうり」の3つのメニューが用意されている。「剣をきたえる」では、持っている武器にプラス修正が追加される。「合成した印を消す」では、合成によって武器や盾についた印を消すことができる。もちろん、どの印を消すかは自由に選ぶことができる。「腕輪のしゅうり」では、戦闘中にモンスターの攻撃でヒビが入ってしまった腕輪を、修理してもとの状態に戻してくれる。

強い剣を作りたいなら、中腹に来るたびに鍛えよう。

メニュー

剣をきたえる	1500G
合成した印を消す	1000G
腕輪のしゅうり	500G

※「剣をきたえる」は、中腹を訪れるごとに一度しかできない。それ以外のメニューは、続けて何度でもすることができる。
※「剣をきたえる」を選んだ場合、普通は修正値がプラス1しか加算されないが、運がよければプラス3されることもある。

6 展望台

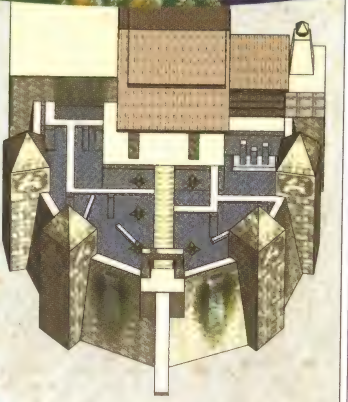
城のようすを展望台から見られる。その時点でどこまで城ができているのかが、グラフィックで表示されてひと目でわかる。

自分が造った城を、はるか上から見るというのはけっこう気分がいい。中腹に来たら、ぜひ試してみてほしい。

中腹のひみつ

うわさでは、中腹には、レアアイテムに関するヒントが隠されているらしい。どうやら、アイテムに関するメモのようなものが、中腹のどこかに隠されているらしいのだが……。もし興味があるなら、あちこちいろいろと調べてみるのも……。

シュテン山頂上全景図①



シュテン山頂上全景図②

山の民が住む山頂の村

シュテン山頂上

シュテン山の頂上には、「山の民」と呼ばれる人々が住む村がある。城を造るためには彼らの力を借りなければならないので、冒険の途中では、シレンは何度もここに来ることになるだろう。

山の民はダンジョン内でお店を開くことを生涯の目標にしている人々なので、アイテムに関してはメチャクチャくわしい。話を聞けば、アイテムの便利な使い方など、役に立つ情報を教えてくれる。中には、ドロボウのテクニックを教えてくれる住人もいるので、そちらに興味があるならぜひ聞いておくとよい。ちなみに、話の内容は村に来るたびに違うので、訪れるたびに話しかけてみるとよい。

↑ついに山頂の村にたどり着いた。さっそく、城の部品を作ってもらおう！

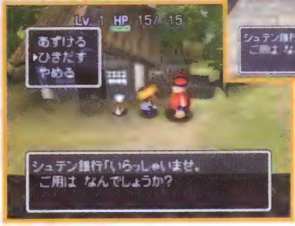
↑住人に話しかけると、これまでの体験談を教えてくれる。ためになる話も多いのだ。

1 シュテン銀行

山の民がやっている銀行で、お金を預けられる。ダンジョンでやられてしまった場合は、持っていた所持金もゼロになってしまう。それが心配なら、ナタネ村に帰る前にここに預けていくとよい。

銀行があるのは、最初はこの山頂の村だけだが、城が完成して鬼ケ島へ行けるようになると、ナタネ村の倉庫の横に支店(?)が作られる。山頂の銀行に預けたお金を支店で引き出すこともできる。

城の完成後はナタネ村にも銀行が。一度預けたお金は、山頂の村とナタネ村の両方で引き出せる。



お金は1ギタンから預けることができる。預けたお金はいつでも引き出せる。

2 行商人のお店

中腹の村にあった行商人のお店と違い、こちらで売られているのは城の材料だけ。アイテムを売ることもできるので、いらないアイテムを売ったお金で足りない材料を買うという手もある。

お店で売られている材料は、すべて「よい」材料。ただ値段が15000Gとお高いので、ダンジョンでしっかり稼いでこないと買えないかも。

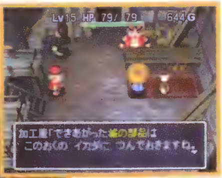
購入できるアイテム

よい土	15000G
よい鬼よけ水	15000G
よい木	15000G
よい岩	15000G
よい砂鉄	15000G

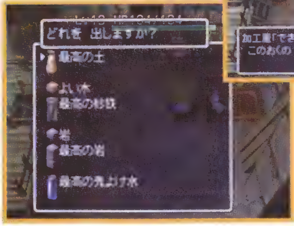
3 加工屋

ダンジョン内で集めた城の材料を持っていくと、タダで城の部品を作ってくれる。城の材料を預かってくれるサービスもやっているので、もし材料が余ってしまったら、次の部品を作るためのストックとして預けておこう。

また、加工屋の横には無料の望遠鏡があり、のぞくと城の出来ぐあいを見ることができる。中腹の展望台とは、また違った眺めが楽しめるのだ。



加工屋には10個まで材料を預けられる。もちろん、最高の材料は2個分のスペースが必要。

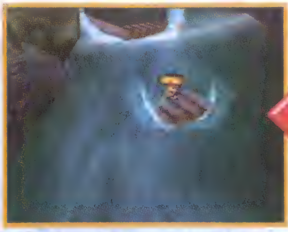


加工屋に作ってもらった城の部品は、店の奥にあるイカダ屋に運ばれる。

4 イカダ屋

山頂の村からナタネ村へ戻るには、このお店のイカダを使う。おかげで、帰りはモンスターと戦わずに安全に村まで帰れるのだ。ちなみに、2回目以降に乗るときは、帰るときのムービーを、スタートボタンでとばすことができる。

帰る準備が整ったら、イカダ屋の主人に話しかけよう。「はい」を選べば、イカダに乗っていっきにナタネ村まで帰れる。



激しい川の流れにも負けず、器用にイカダを操るシレン。シレンは腕っぷしだけじゃなく、こっちのほうも得意だったのね。

◎必勝ダルマ様からのうれしいプレゼント!!

コラム おまじないでアイテムGET!!

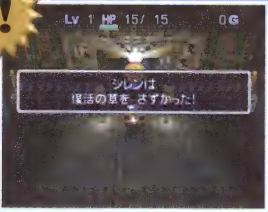
必勝おまじないを唱えると…

ナタネ村の神社にいる必勝ダルマ。実は、このダルマ様からアイテムをもらうことができるのだ!

必勝ダルマ様に話しかけると、どこからともなく「おまじないを聞かせてくれ」という声がする。このとき正しいおまじない（パスワード）を……言えれば、必勝ダルマ様からアイテムが1個プレゼントされるのだ。なんのアイテムかは、入力したおまじないしだい。ただし、ひとつのおまじないでアイテムがもらえるのは1回だけ。続けて同じものを入力してもだめなのだ。

必勝ダルマ様に話しかけると、どこからともなく謎の声が聞こえてくる……。

試しに「ヨワハセ」と入力してみると……、突然、ダルマ様の体が輝き始めた!!



すると、復活の草が落ちてきた。これって必勝ダルマの御利益か。ああ、ありがたや……。

シレンスナックのカードに秘密のおまじないが!!

おまじないでアイテムがもらえるのはわかったけど、肝心のおまじないは、どこで教えてくれるのだろう。

その答えは「シレンスナック」にあった!「シレンスナック」とは、限定発売された「風来のシレン2スナック」のこと。この中にはシレンたちが描かれたカードが入っているんだけど、なんとそこに秘密のおまじないも書かれているのだ! 中には、強力な武器などのレアアイテムがもらえるおまじないなどもあるらしい。

シレンスナック

「風来のシレン2 スナック」は全国のローソンで限定発売。カードは全30種類あって、価格は各80円（税別）。

知識の章

戦闘の基本からアイテムの使い方まで、
冒険には欠かせない基本知識を全紹介
これを覚えて、はじめて一人前の風来人！

操作方法説明

ダンジョンへ冒険に出る前に、まずはプレイヤーの分身であるシレンの操作方法を、しっかりと覚えておこう！

操作方法一覧

◆移動または戦闘時の操作

コマンド	動作	備考
Aボタン	剣を振る	剣を振って正面にいる敵を攻撃。前にワナがある場合はワナを発見できる。
Aボタン	人と話す	正面にいるキャラクターと話す。
Lトリガーボタン	矢を射る	装備している矢や石などの飛び道具を撃つことができる。
十字キー	歩く	縦横ななめの8方向に歩ける。
Bボタンを押しながら十字キー	ダッシュ	高速移動ができる。ただし、通路の手前などでは自動的に止まる。
Bボタンを押しながら十字キー	すれ違い	通路で前に仲間や行商人がいる場合、すれ違うことができる。
Bボタンを押しながら十字キー	アイテムに乗る	落ちているアイテムを拾わずに、その上に乗ることができる。
Aボタン+Bボタン	足踏み	その場で足踏みする。足踏みをしている間はHPが回復する。
Rトリガーボタンを押しながら十字キー	ななめ移動	この操作をすると、ななめ方向にのみ移動することができる。
Bボタンを軽く押す	方向転換	矢印が出たあとに十字キーを入れれば、その場で方向転換できる。敵が隣接している場合は自動的に敵のほうを向く。
3Dスティック	iダッシュ	高速移動できる（設定で3DスティックをONにしている場合のみ使える）。
スタートボタン	マップ表示	画面にマップだけを表示する。

※iダッシュはダッシュ（Bボタンを押しながら十字キー）と違い、部屋で使った場合は出口まで、通路の場合は曲がり角を曲がって次の分岐点まで、高速で移動する。

◆画面表示の切りかえ・ウィンドウ表示中の操作

コマンド	動作	備考
Cボタンユニット	ウィンドウ表示	画面にコマンドおよびステータスウィンドウを表示させる。
Aボタン	決定	選んだコマンドを決定する（コマンド選択は十字キーで）
Bボタン	キャンセル	選んだコマンドをキャンセル、及び開いたウィンドウを閉じる
Rトリガーボタン	アイテム整理	「持ち物」ウィンドウを表示中に押すと、アイテムを種類別に整理できる。

ステータス画面の見方

左で紹介しているステータスのうち、現在いるフロア、シレンのレベル、HP、所持金は常に画面の上に表示されている。そのほかの項目をチェックしたい場合は、Cボタンユニットを押して、ステータスウィンドウを表示させればOK。

なお、現在のHPが最大HPの4分の1以下になると、HPの量を示すバーの色が緑から赤に変化する。バーが赤くなったら、シレンがピンチになったサイン。急いで、アイテムなどを使ってHPを回復してやろう！

1. 現在いるフロア
2. シレンのレベル
3. 現在のHP／最大HP
4. 所持金
5. 現在いるダンジョン
6. 装備している剣・盾の強さ
7. 現在の満腹度／満腹度の最大値
8. 現在の力／力の最大値
9. 経験値の合計

マップの見方

画面中央に表示されているマップは、ダンジョンの形やシレンのいる位置はもちろん、一度通った場所なら、アイテムや敵の場所までアイコンで教えてくれる。

マップ上のアイコン

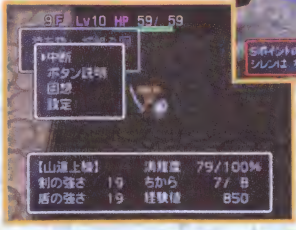
- シレン・仲間
- 敵・商人・行商人
- アイテム
- ワナ
- 土偶
- 階段

マップのあちこちに表示されているのがアイコン。どのアイコンが何を表わしているかは、左の表を見てほしい。

データのセーブ

『風来のシレン2』では、ほかのゲームのようにいちいちセーブをする必要はない。なぜなら、このゲームでは、シレンがなにか行動をするたびに、自動的にセーブしてくれるからだ。というわけで、やられたからと急いでリセットを押しても、前回のデータはしっかりとセーブされている。結局は、やられたすぐあとの場面から再開することになるのだ。

オートセーブとはいえ、いきなり電源を切るのは危険。やめるときはコマンドの「中断」で。



シレンがやられてしまった！　こうなったら、あきらめてナタネ村から再挑戦。

ターン制を理解せよ

「ターン制」は、このゲームの基本中の基本。これを理解せずして、ダンジョンをクリアすることはできない！

ターン制とは…？

ダンジョン内での時間の流れでは「ターン制」を採用している。このターン制について、わかりやすく説明しておこう。

ダンジョン内では、シレンが行動するごとに1ターンが経過する。シレンの行動後は敵のモンスターのターンとなり、相手のモンスターが行動する。この間、シレンはなにもすることができない。そして、敵のターンが終わると、再びシレンのターンに戻る。この繰り返しがターン制だ。なお、仲間と一緒にダンジョンを冒険している場合は、シレン→モンスター→仲間の順でターンが回ってくる。

シレンの近くにモンスターが！　ここでシレンが剣を振ってみると……。

今度はモンスターのターンとなり、シレンに向かって近づいてくる。

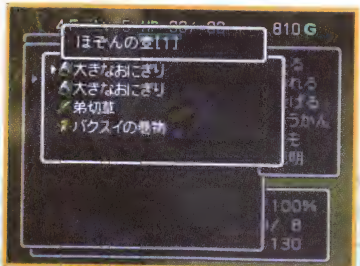
ターンを消費する行動

歩く、攻撃する、矢を射る、アイテムを投げる、アイテムを装備、アイテムを使う、アイテムを壺から出す（または入れる）などの行動は、すべてターンを消費する。もちろん、ダッシュした場合にも1歩ごとに1ターンが消費される。

たとえば、10マス分ダッシュした場合、普通に歩いた場合と同様10ターン消費する。

ターンを消費しない行動

ウィンドウを開く、アイテムの能力をチェック、壺の中身を見る。この3つの行動に限っては、ターンを消費しない。せっかくターンを消費しないのだから、アイテムを使うときなどは、その効果をチェックしてよく考えるようにしよう。



壺の中身を見るだけなら、何度やってもターンは消費されない。

2回連続行動も可能!!

通常は、自分が行動したあとは敵のターンになるが、アイテムですばやさを上げて「倍速」になれば、2ターン連続で行動することができる。そして、さらにアイテムを使えば「3倍速」にもなり、なんと3ターン連続で行動できるようになる。しかし、逆にすばやさを下げられてしまうと「鈍足」となり、敵が2回行動する間に自分は1回しか行動できなくなる。

　これらは、もちろんモンスターや仲間にも共通。モンスターをアイテムを使って鈍足にしたり、あるいは、倍速にしたりすることもできる。なお、モンスターの中には、すばやさが高く、最初から倍速状態というとんでもないものもいるので、注意が必要だ。

すばやさ草を飲むと、シレンのすばやさが上がり「倍速」の状態になる。

2ターン連続で攻撃できれば、普通なら倒すのが難しいモンスターも、簡単に倒すことができるのだ。

イダテンは最初から倍速のため、移動後に攻撃が可能。こんなやつに囲まれたら、あっという間に大ピンチ!!

ななめ移動をマスターしよう

シレンは、ターンを経るごとにおなか（満腹度）が減っていき、満腹度がゼロになると倒れてしまう。つまり、なにも考えずにむだに動いていると、それだけでピンチになってしまうのだ。

　ターンをむだにしないためにも、歩くときには、なるべくななめ移動を使うように心がけよう。ななめ移動を使えば、最短距離で移動できるので、ターンの節約になるのだ。

ななめ移動は、このゲームでは基本中の基本。自然に使えるようになろう。

今回は、前作と違ってモンスターもななめ移動をしてくる。逃げる場合、こちらもななめ移動を使わないと、すぐにモンスターに追いつかれてしまうのだ。

モンスターたちもななめ移動ができるため。最短距離をたどってシレンに近づいてくるのだ。

ダンジョンには写真のように、場所によっては、ななめ移動でなければ通れない場所もある。

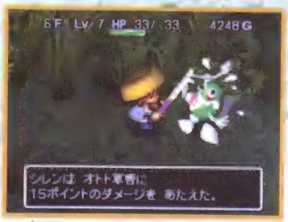
戦いの基本を覚えよう

ここで紹介することは、戦闘における基本中の基本のことばかりだ。戦いの前に、必ず読んでおいてほしい。

攻撃方法を使い分ける！

モンスターと戦う場合、シレンの攻撃方法は素手や武器による直接攻撃が基本だ。しかし、直接攻撃ばかりでは戦闘で生き残ることはできない。なぜなら、直接攻撃をする場合、シレンはモンスターのすぐそばに移動しなければならないので、敵のターンのときにどうしてもモンスターの反撃を受けてしまうからだ。

また、モンスターの中には、シレンの能力を下げる特殊能力を持ったものもいる。そういう相手には、直接攻撃ではなく、矢などを使って離れた場所から攻撃するのがおすすめ。敵のモンスターによって攻撃方法を使い分けることが、戦いで生き残るコツなのだ。



→基本は、モンスターに近づいての武器攻撃。

→遠距離攻撃なら、反撃される危険も少ない。

→敵に囲まれたら、巻物を使うという手もある。

戦闘時の注意

一度に大勢の敵を相手にしないこと

複数のモンスターを相手にする場合、次のシレンのターンが回ってくるのは全モンスターのターンの攻撃が終わってからになる。もちろん、その間はなにもできないので、やられる危険性が非常に高くなる。

↑部屋に入ったら、一度にたくさんのモンスターが出現。そんなときはいったん通路に逃げ、1対1の戦いに持ちこみたい。

角の向こう側にいる敵には攻撃できない

シレンが通路の角にいて、その角を曲がったところにモンスターがいる場合、剣などの武器を振っても攻撃は当たらない。敵が角にいる場合は、矢や杖、あるいはものを投げて倒すしかない。

↑このような位置にいる場合は、直接攻撃はきかない。もちろん、シレンだけでなくモンスターの攻撃も当たらない。

HPの回復

HPを回復させる方法はふたつ。ひとつは弟切草などの回復アイテムを使うこと、もうひとつは歩いて回復させることだ。

シレンは、1歩あるくごとに少しずつHPが回復していく。戦闘でダメージを受けたら、しばらくの間逃げまわってHPを回復させればよい。受けたダメージが大きいなら、その場で足踏みをするとよい。足踏みをすれば、短時間でいっきにHPが回復する。ただし、足踏みの間もターンを消費してしまう。その間に、いつのまにかモンスターに囲まれていたというようなことのないように、気をつけよう。

ただ歩くだけでも、HPは回復する。ダメージが少ないならこれで十分。

歩いて回復させる余裕がない場合は、回復アイテムを使おう。回復するHPの量は、使用アイテムによって異なる。

アイテムを節約したい場合は、足踏みで回復。ただし、足踏みをする場所を考えないと、敵の接近を許すおそれもある。

レベルアップ

戦闘でモンスターを倒すと、経験値を得られる。経験値が一定のポイントまでたまると、シレンはレベルアップする。次のフロアへ進む前に経験値を稼いでレベルアップしておけば、そこでの戦いがかなり楽になる。あくまでも目安だが、そのフロアの階数に十2したレベルになっていれば、そう簡単にはやられないはずだ。たとえば、5Fのフロアにいる場合、レベル7まで上げておけばOKだ。

なお、忘れてはいけないのが、仲間たちがモンスターに倒された場合、モンスターもシレンと同様にレベルアップするということ。系統によっては、レベルアップで強力なモンスターになってしまうこともあるので、注意しよう。

経験値がたまってシレンがレベルアップ。当然ながら、高いレベルほど、そのレベルアップに必要な経験値も多くなる。

モンスターもレベルアップする!!

コドモ戦車との戦闘でリクがやられてしまった。すると……

なんと、コドモ戦車がオヤジ戦車になってしまった！

腹へりには要注意！

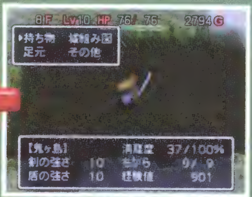
「ターン制」のところでも説明したが、シレンは1回行動してターンを経るごとに満腹度が減っていく。満腹度がゼロになると、今度は1ターンを経るごとにHPが1ずつ減っていくのだ。満腹度が減ると、ウィンドウにそのときの満腹度に応じたメッセージが表示されるので、見のがさないこと。

満腹度を回復させるには、アイテムのおにぎりを食べればよい。おにぎりがないなら、草を飲んでみよう。どの草でも、飲めば満腹度が5回復するのだ。

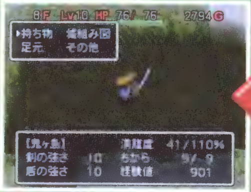
満腹度がゼロになると、このメッセージが出る。これが出たら、すぐにおにぎりを食べよう。

胃拡張の種で最大満腹度アップ

満腹度の最大値は、胃拡張の種を飲めば増やすことができる。また満腹時（100パーセントの状態）におにぎりを食べれば、同様に満腹度の最大値を増やすことができる。



通常、満腹度の最大値は100%。ここで、試しに胃拡張の種を飲んでみると……。



満腹度の最大値が110%になった。これで、しばらくは腹へりの心配をしなくてすむ。

ステータス異常

モンスターの特殊能力やワナによって、シレンのステータスが変化してしまうことがある。これをステータス異常という。普通なら簡単に倒せるモンスターも、ステータス異常の状態で戦うと、実力を出せずに苦戦してしまう。

ステータス異常には、大きく分けて、つよさなどシレンの能力が下がるものと、混乱など特殊な状態になってしまうものの2種類がある。ステータス異常は、しばらくすれば自動的に回復する。ただし、ステータス異常のまま歩くのは危険なので、その場で足踏みをしてターンを進めるとよいだろう。

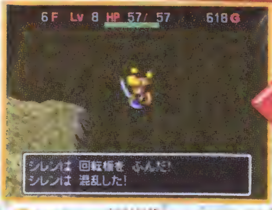
モンスター

パ王も、ステータス異常を起こさせるモンスターの1匹。こいつに封印の杖を振られると……。

シレンが封印状態に！ ステータス異常になると、写真のようにグラフィックも変化する。

ワナ

シレンの目の前にあるのは、ワナの回転板。これを試しに踏んでみると……。



シレンが混乱状態に！ ワナの中には、ステータス異常になるものもあるので注意しよう。

ステータス異常の種類

混乱

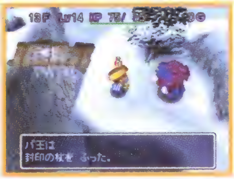
シレンの頭が混乱してしまい、移動や攻撃する方向を指定できなくなる。当然、モンスターとまともに戦うことはできないので、混乱したら、すぐに足踏みをして回復しよう。弟切草を飲んでもよいが、ちょっともったいないかも。

睡眠

5ターンの間、シレンが眠りこんでしまう。眠っている間は、アイテムを使うことはもちろん、足踏みもできない。つまり、回復する方法がないのだ。この状態になってしまったら、起きるまで敵が来ないことを祈るしかない。

封印

35ターンの間、口をふさがれて草などを飲めない。さらに、巻物を読むこともできなくなってしまう。もちろん、おにぎりも食べられない。この状態のままだと敵からダメージを受けても回復アイテムが使えないので非常に危険。



鈍足

10ターンの間、すばやさが半分になってしまう。この状態になると、モンスターが2回行動する間にこちらは1回しか行動できないので、結果的には、通常の倍の攻撃をされることになる。すばやさ草を飲めば回復することができる。

マヒ

しばらくの間、体がマヒして動けなくなってしまう。この間は、睡眠状態と同じでなにもできない。岩獣ズドンなどに体当たりされた場合などになる。また、鈍足の状態のときに、再度鈍足にされても、この状態になる。

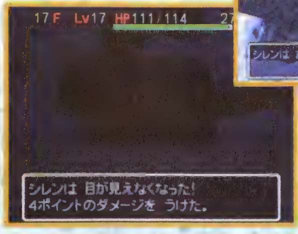
おにぎり

シレンがおにぎりになってしまった状態。この状態になると、移動と攻撃しかすることができず、攻撃しても、素手と同程度のダメージしか相手に与えられない。この状態でモンスターに出会ったら逃げたほうがいいだろう。

目つぶし

10ターンの間画面が暗くなり、なにも見えなくなってしまう。もちろんモンスターやワナも見えなくなるので、この状態で歩きまわるのは非常に危険だ。また、満腹度が低いときに、まずそうなおにぎりを食べても、たまにこの状態になる。めぐすり草を飲めば回復するが、ない場合は、へたに動かずにその場で足踏みをして回復するのを待とう。

満腹度がだいぶ減ってきた。この状態でまずそうなおにぎりを食べると……。



突然、画面が真っ暗に。これが目つぶしの状態。これでは、モンスターに出会ってもわからない！

お役立ちテクニック集【戦闘編】

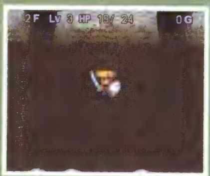
ここでは、戦闘についてのテクニックを紹介しよう。読んでおけば、戦いの場面で必ず役に立ってくれるはずだ。

足踏みは見通しのよい場所ですること

HPの回復には欠かすことができない足踏みだが、場所をよく考えて行わないと、知らない間にモンスターに接近され、ピンチに陥ってしまう。そうならないためにも、足踏みはできるだけ見通しのよい場所でしよう。そうすれば、モンスターがすぐ近くまで来る前に、おちついて対処できる。

出口や階段の上で足踏みをして、あぶなくなったら「出口」(または「階段」)コマンドで、次のフロアに逃げるという手もある。

○よいポジション



大きい部屋の中央がベスト。ただし、通路の直線上は遠距離攻撃を受ける危険がある。

×悪いポジション

通路は、左右を挟まれることがあるのでだめ。部屋でも、通路のすぐ近くは危険だ。

寝ているモンスターへの対処法

ダンジョン内を歩いていると、たまに眠っているモンスターに出会うことがある。これらは、まずシレンが部屋に入ったときに起きるかどうかのチェックが入る。このとき起きなかった場合は、シレンが隣接するか攻撃するまでずっと寝たままだ。ということは、部屋に寝ているモンスターがいる場合、近づきさえしなければ、戦わずに先へ進むことができるということだ。HPが少ない場合や、眠っているモンスターが強くて勝てそうもない場合は、遠回りして出口に向かうとよい。ただし、場合によっては、シレンが部屋から出た瞬間に目をさますこともあるので、最後まで油断は禁物だ。

熟睡中のモンスター。ここは起こさないように…。

遠回りすれば、モンスターを起こさずにすむ。

安全に倒したいなら、十分距離をとって矢で攻撃。

ノーダメージでモンスターを撃退する

ダメージを受けずにモンスターを倒すには、先制攻撃をすることが重要だ。最初の一撃で倒してしまえば、モンスターから反撃を受けることもないからだ。先制攻撃をするのは意外と簡単。ある程度モンスターに近づいたところで止まり、あとは武器を空振りして、モンスターがシレンに近づいてくるのを待っていればよい。

では、そのモンスターが一撃で倒せないくらい強い場合はどうすればよいか。その場合は、同じようにモンスターが近づいてくるのを待ち、あと1マスでシレンの隣というところまで来たら、すばやさ草を飲んでシレンのすばやさを上げ（毒消し草などでモンスターのすばやさを下げてもよい）、シレンが2ターン連続で攻撃できるようにする。そして、モンスターがシレンの隣まで来たら、まず1回攻撃する。さらに、そのあとで1歩移動する。すると、モンスターは次のターンをシレンに近づくために使うので、モンスターがシレンの隣に来たら、再度1回攻撃をして移動する。これを繰り返せば、モンスターに反撃されることなく倒すことができるはずだ。

モンスターが近くまで来たら、すばやさ草を飲む。

モンスターを攻撃した次のターンで、1マス移動。

モンスターが近づいてきたら、再び攻撃する。

安全地帯から敵を攻撃!!

30ページでも説明したように、通路などの曲がり角にいる場合は、武器による直接攻撃では角の先にいるモンスターを攻撃できない。しかし、それを可能にする方法がひとつある。妖刀かまいたちを使うことだ。妖刀かまいたちは前方3方向を同時に攻撃できる剣で、曲がり角でこの剣を振ると、角の先にいるモンスターにも攻撃が当たる。反対に、モンスターはシレンとの間に角があるので、攻撃することができない。つまり、最低でも1回はモンスターの反撃を受けずに攻撃できるというわけだ。相手がボウヤーなどの遠距離攻撃をしてくるモンスターでなければ、この作戦は非常に有効だ。

こんな場所でも、妖刀かまいたちなら角の先にいるモンスターを攻撃できる。

部屋の入口で妖刀かまいたちを振れば、横に回りこまれることなく、複数のモンスターを一度に相手にすることができるのだ。

遠距離攻撃ができるモンスターが相手の場合は、しっかり反撃されてしまう。この戦法を使うときは、相手の能力を確認してからにしよう。

アイテムを使いこなせ

ゲームには、さまざまなアイテムが登場する。多くのアイテムを的確に使いこなしてこそ、一人前の風来人といえる。

落ちているアイテムを拾おう

アイテムのもっとも基本的な入手方法は、ダンジョン内に落ちているものを拾うことだ。ダンジョン内には、強力な武器から役に立つアイテムまで、たくさんの種類のものが落ちているのだ。上に乗るだけでアイテムは拾うことができるので、途中で見つけたら、できるだけ拾っておくようにしよう。

なお、落ちているアイテムの種類はダンジョンごとに決まっている。どのダンジョンでどんなアイテムが拾えるかについては、54～55ページの「入手アイテム一覧」にくわしく載っているので、そちらを参考にしてほしい。

各フロアには、たくさんのアイテムが落ちている。中には、貴重なレアアイテムもある。

アイテムを拾うには、上に乗るだけでOK。落ちているアイテムはタダ。どんどん拾おう。

モンスターが落とすこともある

モンスターを倒すと、たまにアイテムを落とす。ほとんどはギタンだが、ときには、剣や杖などのアイテムを落とすこともあるのだ。基本的に、モンスターが落とすアイテムはランダムだが、中には、特定のアイテムを落としやすいモンスターもいる。たとえば、コドモ戦車の場合は、倒したときに鉄の矢をよく落とす。また、アイアンヘッドのように、ほかでは手に入らない特別なアイテムを落とすというモンスターもいる。

マムルを倒したら、ギタンを落とした！ せっかくなので、ありがたくもらっておこう。

アイアンヘッドの頭のように、モンスターを倒すことでしか手に入れられないアイテムもある。

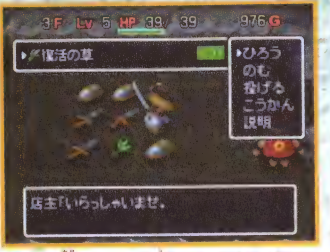
遠距離攻撃をするモンスターは、倒すと遠距離攻撃用のアイテムをよく落とす。

お店でアイテムを買う

アイテムは、もちろんお店で買うこともできる。お店で売られているアイテムにはそれぞれ価格が設定されていて、その価格の分だけギタンを払えば買える。山道初級までアイテムが買えるのは、シュテン山中腹とシュテン山頂上にあるお店だけ。しかし、山道中級からは、ダンジョン内でもアイテムが買えるようになる。ダンジョン内でアイテムを売っているのは、お店か行商人。どちらも登場するフロアが決まっていないので、運よく見つけたら、どんなアイテムが売られているか、一度はのぞいてみよう。

お店

ダンジョン内のお店でアイテムを買うには、まず床に落ちているアイテムの中から欲しいものを拾う。そのあと店主に話しかけ、価格の分のギタンを支払えばOK。



お店によって、売られているアイテムの種類は違う。お店の中には、巻物や杖などの特定アイテム専門店もある。

行商人

行商人は、常にダンジョン内を移動している。移動途中で拾ったアイテムも商品に加えてしまうので、行商人を見かけたら、彼よりも先にアイテムを拾い集めよう。

行商人は、ダンジョンに落ちているアイテムを拾うと、そのかわりに、割引券を床に落としていく。

ドロボウは危険がいっぱい!!

「もしかしたら、ギタンを払わずにお店のアイテムを持っていけるかも」と考える人がいるかもしれない。しかし、それはやめておいたほうがいい。ギタンを払わずにアイテムを持ち去ると、ドロボウにされてしまい、店主や行商人を敵に回すことになる。そのうえ、「とうぞく番」と呼ばれる用心棒までが、シレンを追ってくる。こいつは、モンスターなどとは比べものにならないほど強いうえ、仲間を大勢ひき連れてやってくる。戦って勝つことは、まず不可能。アイテムを盗んでも、やられてしまってはなんにもならない。

お店のアイテムを拾ったまま、つるはしで壁を掘って脱出。この場合、お店から1歩でも出た瞬間にドロボウとみなされる。

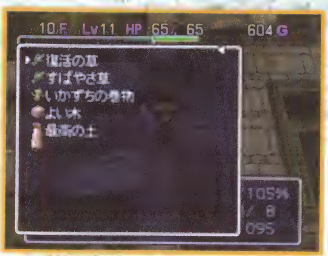
店主や行商人を攻撃した場合、怒ってシレンに向かってくる。それを倒してしまうと、今度はドロボウにされてしまうのだ。

ドロボウが見つかったその瞬間、ウィンドウに「どろぼう！」というメッセージが表示される！

メッセージが出ると、どこからともなく、とうぞく番がお供の番犬を連れてやってくるのだ。

持ち運べるアイテムは最大20個まで

シレンが一度に持てるアイテムは、最大で20個。ただし、これは普通サイズのアイテムのみを持った場合のこと。アイテムのサイズはそれぞれ決まっていて、ほとんどのアイテムは1個分のスペースしかとらないが、中には、ちょきんの壺のように3個分のスペースをとるものもあるのだ。また、城の材料もいちばん質のよいものになると、アイテム2個分のスペースが必要になる。そんなわけで、20個ぐらいのスペースはすぐにいっぱいになってしまう。そうならないためにも、必要なものだけを選んで持っていくようにしよう。



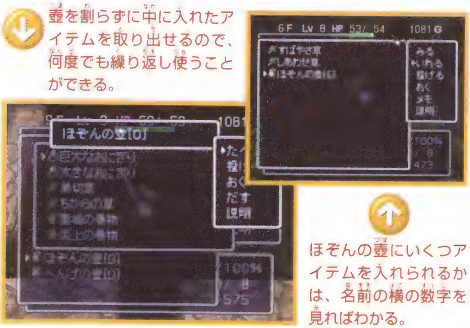
冒険に必要なアイテムはけっこう多いので、最高の土のように多くのスペースをとるアイテムは、あまり持っていけない。

シレンがそのとき持っているアイテムは、「持ち物」のコマンドを使えばいつでも見ることができる。

持ち物がいっぱいでも、コマンドの「こうかん」を使えばアイテムを拾える。

ほぞんの壺でアイテム整理!!

ほぞんの壺は、壺と城の材料以外のアイテムを中に入れることができる便利なアイテム。中にいくつアイテムが入っていても、とるスペースはアイテム1個分だけですむ。壺をたくさん用意しておけば、通常より多くのアイテムを持ち運ぶことができる。ほぞんの壺は意外にたくさん落ちているので、見つけたら必ず拾っておこう。

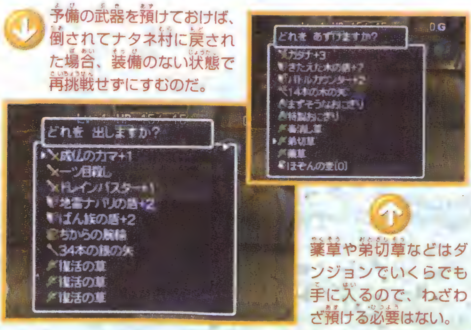


壺を割らずに中に入れたアイテムを取り出せるので、何度でも繰り返し使うことができる。

ほぞんの壺にいくつアイテムを入れられるかは、名前の横の数字を見ればわかる。

使わないアイテムは倉庫へ預けよう

シュテン山頂まで無事たどり着けば、途中で手に入れたアイテムをすべて持ち帰ることができる。しかし、それらを全部次の冒険に持っていくことはない。なぜなら、次の冒険でもっといいアイテムが入手できるかもしれないからだ。とりあえず必要なアイテムだけ持っていくようにし、残りは倉庫に預けておくとよいだろう。



予備の武器を預けておけば、倒されてナタネ村に戻された場合、装備のない状態で再挑戦せずにすむのだ。

薬草や弟切草などはダンジョンでいくらでも手に入るので、わざわざ預ける必要はない。

アイテムを投げる!!

アイテムは、モンスターに投げることもできる。剣や盾を投げればダメージを、草などを投げればさまざまな効果を与えられるのだ。なお、投げたアイテムがモンスターにぶつからなかった場合には、また、それを拾うことができる。

持っているアイテムの中にいらない武器があるなら、飛び道具のかわりに、モンスターにぶつけてしまうという手もある。

壺によっては、割らないと中のアイテムが取り出せないものがある。そんなときは、壺を壁などに向かって投げれば割ることができる。

回数が「0」の杖も投げてみれば……

杖の使用回数は決められており、これがゼロになった杖は振ってもなんの効果もない。しかし、使用回数がゼロになったからといってすぐに捨てることはない。実は、ゼロになった杖でも、投げてぶつけると振ったときと同じ効果が出る場合がある。ちなみに、杖の効果をはね返すモンスターが相手の場合でも、杖自体をぶつけた場合は、振ったのと同じ効果を与えられる。

杖を投げた場合、相手に効果を与えられるのは、もちろん命中した場合だけだ。

アイテムの弱点を覚えよう!!

ダンジョンの中には、せっかく手に入れたアイテムを役に立たなくしてしまうという、とんでもないワナやモンスターが存在する。こいつらから大切なアイテムを守るためにも、ここで各アイテムの弱点をしっかりと覚えておこう。

剣・盾

剣や盾にとってこわいのがサビ。錆びた剣や盾は切れ味などが落ちるため、つよさが1下がる。一度錆びた剣や盾をもとに戻す方法はないので、もとのつよさに戻したいなら、天の巻物などを使ってつよさを上げるしかない。

おにぎり

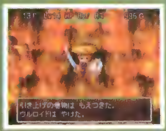
デロデロの湯のワナを踏んでしまうと、くさって「まずそうなおにぎり」になってしまう。ただし、おにぎりを壺の中に入れておけば大丈夫。

壺

ころび石を踏むなどしてシレンが転んだ場合、持っていたアイテムを落とすことがある。このとき運が悪いと、落としたショックで壺が割れてしまう。その場合、壺の中に入っていたアイテムは足もとに散らばってしまうが無事だ。

最大の弱点は炎

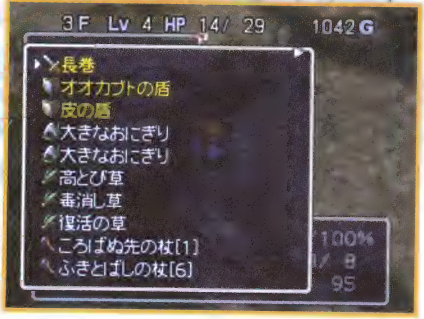
アイテムの最大の天敵は炎。アイテムはどれも炎に弱く、モンスターが吐く炎や地雷などの爆風に触れると、燃えてなくなってしまう。炎上の巻物などを使った場合でも、燃えてしまうので注意。



アイテムを識別しよう

山道中級以降のダンジョンになると、識別されていないアイテムが落ちている。これらのアイテムは、識別しないかぎりその種類や効果がはっきりわからない。

ただし、すでに同じアイテムを持っている場合（識別ずみであることが条件）は、拾った時点で自動的に識別される。また、ナタネ村に戻ると、未識別のアイテムはすべて識別ずみになる。



識別されていないアイテムは、アイテム名が黄色い表示となる。

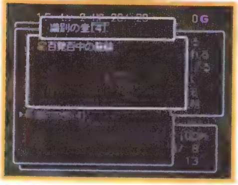
識別用のアイテムを使う

もっとも簡単なアイテム識別法は、識別用アイテムを使うこと。識別用アイテムには、識別の巻物と識別の壺の2つがある。どちらも、基本的にはひとつずつしか調べることができないが、完全に識別できるのでとても便利だ。

識別の巻物

未識別のアイテムをひとつ識別できる。運がよければ、壺に入っていない未識別アイテムをすべて識別する。

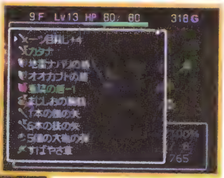
識別の壺



この壺に未識別のアイテムを入れると、自動的に識別してくれる。もちろん、壺を入れることはできない。

呪われている装備品に注意

武器、盾、腕輪の3種類は、ときに呪われている場合がある。呪われたアイテムはつよさが必ずマイナスになっているうえ、一度装備するとはずすことができなくなる。もちろん、未識別の状態では、そのアイテムが呪われているかどうかはわからない。未識別の武器などを装備するときは、くれぐれも注意することが必要だ。



呪われているアイテムは、識別後には名称の左のグラフィックが赤く表示される。

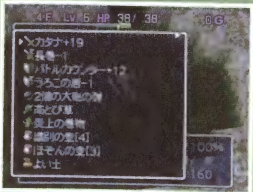
呪われた剣や盾を装備してしまうと、つよさがマイナスの、弱い装備で戦わなくてはならないのでつらい。

呪いを解くには

アイテムにかけられた呪いを解く方法は、ただひとつ。「おはらいの巻物」を読むことだ。おはらいの巻物を読めば、アイテムの呪いは解け、装備していたとしてもはずせるようになる。ただし、武器や盾の場合、呪いが解けてもつよさはマイナスのままだ。

おはらいの巻物で呪いを解くことができるのは、装備しているものに限られる。

呪いは解けたけど、つよさはあいかわらず呪われたときと同じ−1のまま……。



識別アイテムがない場合は

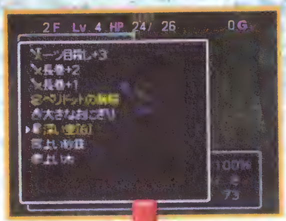
壺と杖の識別法

壺の識別はちょっと複雑だ。まず、壺の横に表示してある回数。これがゼロの場合は、ほぼまちがいなく形見の壺かビックリの壺だ。回数がゼロでなければ、壺に不要のアイテムを入れてみよう。その壺が水がめなら、アイテムを入れようとしたときに識別される。入れたアイテムが違うものに変わったら、それはへんげの壺だ。

それでもわからない場合、入れたアイテムを壺から出してみる。

アイテムを出せるようなら、ほぞんの壺か識別の壺、出せなければ合成の壺である確率が高い。ほぞんの壺か識別の壺かを識別したいなら、最初に壺にアイテムを入れるときに、未識別の弱い武器か盾を入れるとよい。それで識別されれば、その壺は識別の壺だったということになる。

杖の場合、もっと簡単だ。とりあえず杖を振ってみて、その効果から判断すればよい。その杖がトンネルの杖や火ばしらの杖の場合は、振ったときのグラフィックですぐにわかるはずだ。



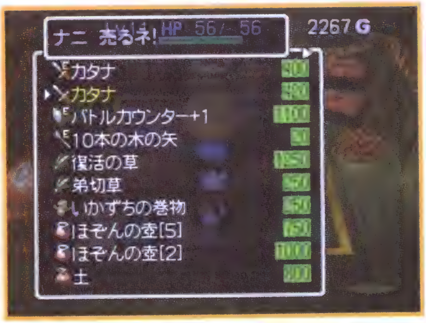
まずは、名前の横に表示されている回数を見よう。

次に、アイテムを入れてみる。とくに変化なし。

アイテムを取り出せた。これは「ほぞんの壺」だ！

お店でアイテムを売ってみる

未識別のままでも、お店で売ることはできる。各アイテムの売値は決まっているので、いくらで売れるかでおおよその予想はつく。ただし、アイテムの売値はつよさや回数によって多少上下するので、断定することは難しい。各アイテムの売値などについては、86ページからの「アイテム紹介」に載っているので参照してほしい。



同じ武器なのに未識別のほうが高い。ということは、プラス修正の武器だ。

実際にアイテムを装備してみる

未識別のアイテムが武器や盾の場合、実際に装備してみれば直ちに識別できる。しかし、もし呪われているアイテムだったら……。

そんなときに便利なのが、装備はずしのワナ。装備したアイテムが呪われていたら、すぐにこのワナに乗って装備をはずしてしまえばよい。装備はずしのワナを見つけたら、識別のチャンスなのだ。

装備したアイテムが呪われていても、装備はずしのワナがあれば大丈夫。

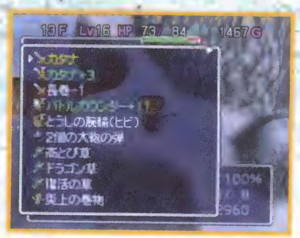
アイテムの合成

山道上級や鬼ヶ島になるとモンスターも強くなり、落ちている武器や防具で戦うのはちょっとつらくなってくる。

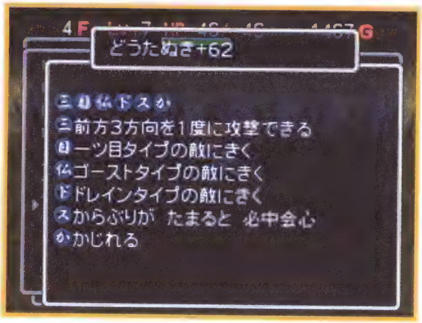
そこで出番となるのが、アイテムの合成の壺。この壺を使えば、武器、盾、杖の3種類に限り、アイテム同士を合成できるのだ。たとえば、カタナと妖刀かまいたちを合成させ、「前方3方向に攻撃できるカタナ」を作ったり、プラス修正がついている武器を何個も合成してつよさ99という、夢のような剣を作ることもできる。

しかし、ただアイテムを入れても、強力なアイテムは作れない。失敗を避けるためにも、まずは、合成のルールを覚えておこう。

合成の壺からアイテムを取り出すには、合成の壺を投げて割るしかない。アイテムをまちがえて入れてしまっても、取り出せないので注意。



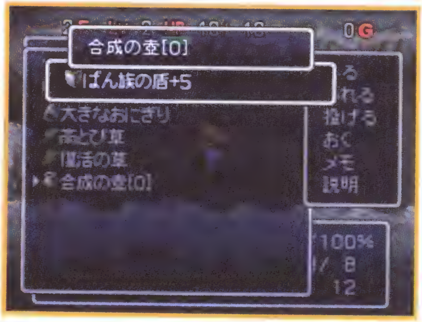
合成でできたアイテムは、他のアイテムと違って緑色で表示されるのですぐにわかる。これなら、まちがって捨てる危険もないかもしれない。



合成を繰り返せば、こんな超強力な武器を作ることだってできるのだ。

武器・盾の場合

武器や盾を合成した場合、先に入れたアイテムに次に入れたアイテムの特性とプラス修正が加算される。たとえば、妖刀かまいたち＋1と一ツ目殺し＋2を合成した場合、「妖刀かまいたち＋3」という剣ができあがる。この剣のプラス修正は両方の修正値を足した数値、さらに一ツ目殺しの「一ツ目タイプのモンスターに強い」という特性が追加されるのだ。



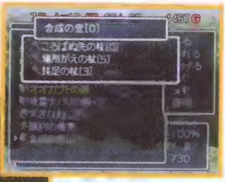
同じ剣や盾同士を合成させた場合は、プラス修正だけが加算される。

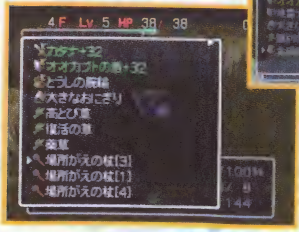
杖の場合

杖の場合は、武器や盾と違って同じ種類の杖同士しか合成できない。では、どんな利点があるのかというと、合成した杖の使用回数を増やすことができるのだ。

たとえば鈍足の杖［4］と鈍足の杖［5］を合成した場合、鈍足の杖［9］ができあがる。両方の杖の使用回数が合計されるわけだ。なお、杖の場合には、壺に入れる順番は関係しない。

何本も同じ杖を持っていくよりも、合成して使用回数を増やしたほうが、アイテム数を減らせるので便利。





違う種類の杖を合成の壺に入れても、武器や盾のように合成することはできない。

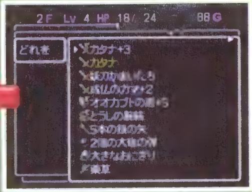
合成の手順

武器や盾を合成するときは、まずベースとなるアイテムを合成の壺に入れる。このベースにするアイテムは、基本能力が高いアイテムにすること。なぜなら、基本能力が高いアイテムをベースにしたほうが、結果的に強力なアイテムを作ることができるからだ。

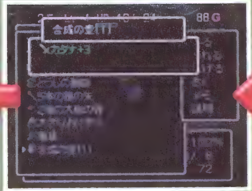
たとえば、皮の盾とオオカブトの盾を合成する場合、防御力の低い皮の盾をベースにするよりも、防御力の高いオオカブトをベースにしたほうがより強い盾が作れる。これは刀の場合も同様。

ベースとなるアイテムを入れたら、次に合成させたいアイテムを入れる。2個以上のアイテムを合成させたいときは、続けてアイテムを入れていけばOKだ。このときの順番は、どれが先でも結果は同じなので、気にしなくてよい。

合成がすんだら、合成の壺を壁に投げつけて割ろう。すると、床に合成されたアイテムが落ちる。あとは、これを忘れずに拾いさえすれば、合成作業は終了だ。



いよいよ合成の始まり。まずは、ベースとなるアイテムを選んで合成の壺に入れる。



次に、合成したいアイテムを入れる。この時点で、壺の中でアイテムが合成される。

合成アイテムの完成！　あとは、壺を割って作ったアイテムを取り出すだけだ。

合成の注意点

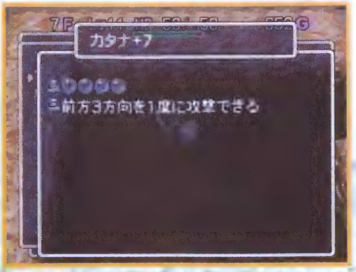
1 合成する前に必ず識別すること

合成したアイテムが呪われていた場合、マイナス修正もしっかり加算されてしまう。たとえば、カタナ＋2とカタナ－1を合成してしまった場合、合成でできるアイテムはカタナ＋1。このように、呪われたアイテムを合成すると、合成前より弱くなってしまうこともある。合成するときは、必ずアイテムを識別し、呪われていないことを確認してからにしよう。

合成したのに逆に弱くなった。こんなことにならないよう、合成の前にまず識別を。

2 アイテムの印の数をチェック

武器や盾は、合成したものの特性が加算される。追加された特性は「印」で表示される。各アイテムごとに合成できる印の数が決まっているので、合成前に数をチェックし、なんの印を合成するか計画を立てよう。そうすれば、印の数をむだにせず、効率よくパワーアップできるはずだ。なお、合成した印を消したい場合は、シュテン山道中腹にあるかじ屋に頼もう。



妖刀かまいたちを合成すると、前方3方向を攻撃できることを示す「三」の印がつく。

お役立ちテクニック集【道具編】

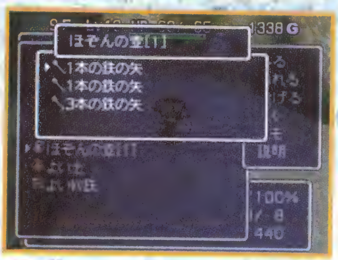
アイテムに関係するテクニックの中から、役に立つものをいくつか紹介。きっと、きみの冒険にも役に立つはず!

アイテムをまとめて収納力アップ!!

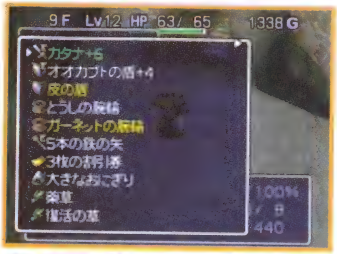
持ち物の中にほぞんの壺がある場合、ほとんどの人が、拾ったアイテムをどんどん壺の中に入れているはず。だが、実はほぞんの壺にはひとつ欠点があるのだ!

それは、矢や大砲の弾などを、ひとつにまとめられないことだ。たとえば、まず木の矢を1本壺の中に入れ、次にもう1本の木の矢を入れたとする。すると、ほぞんの壺の中には「1本の木の矢」というアイテムが2つできてしまうのだ。

これでは、スペースのむだだ。こんなときは、一度壺からこの2つを出してやればよい。そうすれば「2本の木の矢」になり、スペースも1個分ですむ。あとは、これを壺にしまえば完了だ。



同じアイテムのはずなのに、なぜか別々のアイテム扱い。これをひとつにまとめれば、もうひとつアイテムを持てる。



ほぞんの壺からアイテムを出したとたん、ひとつにまとまった。これで、もうひとつ余分にアイテムを持てるわけだ。

しあわせ草はレベルアップ後に飲む

しあわせ草は、戦ってレベルアップした直後に飲むのがベスト。なぜなら、レベルアップ直後に飲めばまるまる1レベル分の経験値がもらえるが、逆にレベルアップまであと少しというときに飲んでしまうと、ほんのわずかしか経験値をもらえないからだ。

しあわせ草は、次のレベルアップに必要な経験値をくれるアイテム。よくきき草と一緒に飲めば一気に2レベルアップ!!

とうしの腕輪はこまめにはずすこと

モンスターとアイテムの位置がわかる、とうしの腕輪。役に立つアイテムなので、できれば壊したくない。そこで、少しめんどうだが、戦闘になりそうなときは腕輪をはずすようにしよう。そうすれば、敵の攻撃で腕輪を壊されることもなく、いつまでも使えるのだ。

とうしの腕輪は、移動時だけつけておくようにする。モンスターが近くに見えたら、すぐにはずしてしまおう。

ギタンは強力な飛び道具!!

ギタンには、アイテムを買う以外にも使い道がある。それは、アイテムとして敵に投げるというものだ。実は、ギタンは、アイテムとして投げると、その金額の10分の1のダメージを相手に与えることができるのだ。

ギタンは上に乗ると自動的に所持金に加算されてしまうが、Bボタンを押しながら乗れば、拾わずに上に乗れる。あとは、コマンドの「足元」→「なげる」でギタンを投げることができる。ギタンを投げずに取っておきたい場合は、上に乗っているときに、ほぞんの壺を選んでギタンを壺の中に入れてしまえばよい。ちなみに、ギタンが入ったほぞんの壺をモンスターにぶつけても、ダメージを与えることができるのだ。

Ⓑボタンを押しながら

ギタンを見つけたら、Bボタンを押しながら上に乗る。

ギタン入手!!

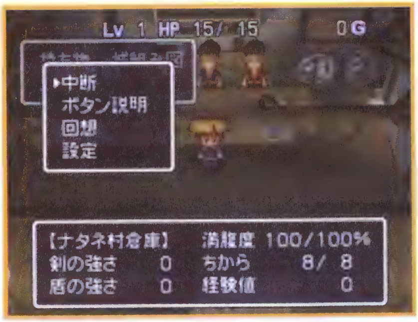
ギクンを、アイテムとして手に入れることに成功!!

壺に入っているギタンの金額が多いほど、敵に与えられるダメージも大きい。

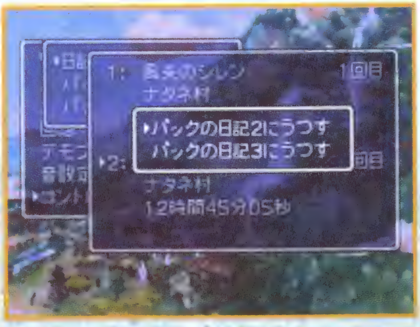
どうしてもなくしたいアイテムがあるときは…

装備していた武器や盾なら、やられても再度同じダンジョンに行けば、形見の壺を見つけて取り戻せる可能性がある。また、鬼ヶ島でやられた場合なら、マーモに話しかければ戻ってくる。しかし、それ以外のアイテムはそうはいかない。やられてなくなった場合は、二度と取り戻せないのだ。

しかしひとつだけ、それを解決する手段がある。それはアイテムを手に入れたら一度ゲームを中断し、その日記をコントローラパックにコピーしてしまうという方法だ。これなら、やられてたとしても、コピーした日記をもう一度ロムに移して再スタートすればよいことになる。ただし、この方法ばかり使っていると、スリルもなくてつまらないし、テクニックも上達しない。超レアアイテムを入手したときだけにしておくのがよいだろう。



アイテムを手に入れたら、コマンドの「中断」を選んで、一度ゲームを終了。



ゲームが終了したら、前にプレイした日記をコントローラパックに移す。

冒険をともにする仲間たち

シレンと一緒に冒険してくれる、5人の心強い仲間たちを紹介しておこう。さて、今回は誰と一緒に旅に出る？

仲間との出会いはイベントで

城の部品を決められた数だけ組み立てると、仲間との出会いイベントが発生し、一緒にダンジョンへ行ってくれるようになる。仲間たちは、ヒマキチなら橋の下、アスカなら中腹といったように、いる場所が決まっている。冒険に連れていきたいときは、その仲間がいる場所に行って話しかけよう。

仲間はダンジョン内では自分で考えて行動し、経験値がたまればレベルアップもする。ちなみに、戦闘でシレンが敵を倒した場合は仲間も経験値がもらえる。逆に仲間が敵を倒した場合も、シレンに経験値が入る。なお、仲間が戦闘でやられてしまっても、いつもいる場所に行けば再び仲間にできる。

部品を6個組み立てるとヒマキチのイベントが。

イベント後は、いつでもヒマキチを仲間にできる。

リクの場合は、自分から話しかけてくる。

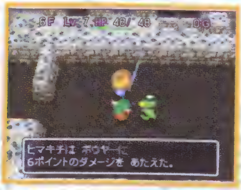
仲間とはぐれないように注意しよう!!

仲間たちは近くにモンスターを見つけると、かってに近づいて攻撃を始める。そのまま放っておくと、シレンとはぐれてしまう。仲間はHPを気にせずに戦い続けるので、ひとりにしておくとすぐにモンスターにやられてしまう。

仲間のHPが少なくなったら、弟切草などの回復アイテムを投げてやろう。

ヒマキチ

部品を6個組み立てるとイベント発生。いつもはうどん屋の近くの橋の下にいる。アイテムを投げると、それをモンスターに投げつける。水中に落ちているアイテムを拾うこともできる。



モンスターが投げてくるアイテムも、器用にキャッチして相手に投げ返す。

アスカ

部品を8個組み立てるとイベント発生。シュテン山中腹で仲間にできる。
投げたアイテムを装備できるという特技を持つ。装備できるのは武器、盾、腕輪の3種類。装備品が余っているなら、アスカに投げて装備させてやろう。そうすれば、大活躍まちがいなし。

アスカの装備をかえたい場合は、もう一度アイテムを投げてやればOK。

リク

城の部品を11個組み立てるとイベント発生。シレンがダンジョンに入ろうとすると、自分から連れてってと声をかけてくる。
パチンコを使って、離れた場所から攻撃できる。ただし、射程はあまり長くなく、モンスターに接近されやすいので注意しよう。

レベルが上がって攻撃力がアップしても、射程距離のほうはそのままだ。

キララ

城の部品を17個組み立てるとイベント発生。各ダンジョンの1Fにいるので、見かけたら仲間にしよう。炎による攻撃を得意とし、離れた敵も攻撃できる。また、キララ自身炎に強いので、炎系の攻撃のダメージを軽減できる。

口から炎を吐いてモンスターを攻撃。攻撃力だけを比べるなら、仲間の中でいちばんかも。

マーモ

城の部品を16個組み立てるとイベント発生。イベント発生後は、うどん屋の横に立っている。ほかの仲間と違い攻撃能力はないが、アイテムを最大10個収納できる。普通のアイテムだけでなく、城の材料も収納可能な便利な仲間だ。

マーモに話しかけると、アイテムを体の中に収納してくれる。さすがにタンス……。

城づくりに挑戦!!

今回の冒険の目的は城の建設。ここでは、城の造り方とその材料の集め方について解説しておこう。

城を造るには、シュテン山頂上にある村に行き、加工屋に部品を作ってもらう必要がある。ただし、それには「城の材料」が必要だ。城の材料はシュテン山道のあちこちにアイテムとして落ちているので、冒険の途中に城の材料を見かけたらできるだけ拾っておこう。

無事、山頂の村に着いたら材料を加工屋に持っていき、部品に加工してもらう。あとはナタネ村へ帰れば、シレンたちが、作った部品を使って城造りを始める。

しかし、城造りも安全というわけではない。ときどき鬼の襲撃というじゃまが入るのだ。鬼に襲撃された場合、運が悪いとせっかく組み立てた部品を壊されてしまう。もちろん、壊された部品は作り直しということになる。

鬼たちが攻めてきた！　なんとか、部品を壊されずにすめばいいけど……。

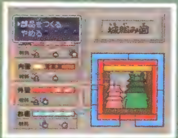
【城の造り方】

1 材料を集める

まずは、城の材料集め。材料は山道初級、中級、上級のすべてに落ちている。材料を拾うには、普通のアイテムと同様に、持ち物に空きスペースが必要だ。

2 部品に加工する

山頂の村にいる加工屋に話しかければ、集めた材料を部品に加工してくれる。ただし、部品を作るために必要な材料が全部そろっていない場合は、加工してくれない。



3 組み立てる

イカダ屋のイカダに乗ってナタネ村に着くと、そのまま城造りが始まる。1日に組み立てられる部品はひとつなので、何個か作った場合は一度寝て、続きは次の日になる。

城の材料

城の材料には、土・鬼よけ水・木・岩・砂鉄の5種類があり、部品によって必要な材料の種類が変わってくる。

また材料には「ふつう」「よい」「最高」の3つのランクがあり、ランクが高い材料を多く使うほど、壊れにくい丈夫な部品ができあがる。

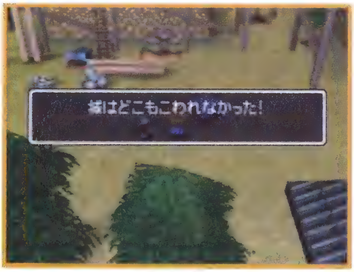
ふつうの材料は山道初級、よい材料は山道中級、最高の材料は山道上級で手に入る。なお「ふつう」か「よい」材料はアイテム1個分のスペースですむが、「最高」の材料は大きいので2個分のスペースが必要となる。

部品	必要な材料
本丸	土・鬼よけ水・木・岩・砂鉄
二の丸	土・木・砂鉄
内壁	土・木
外壁	土・鬼よけ水
お堀	鬼よけ水・岩

よい材料で作った部品は壊れにくい!!

城の部品は、使った材料のランクによって「ふつう」「こわれにくい」「がんじょう」「こわれない」の4つのランクに分かれる。すべてふつうの材料で作った場合はいちばん下のランク「ふつう」になり、使う部品のランクが上がっていくごとに「こわれにくい」「がんじょう」と部品のランクも上がる。そして、最高の材料だけで作ると、「こわれない」になる。

ランクが上がるほど鬼に壊されにくくなり、最高ランク「こわれない」になると、絶対に壊れない。

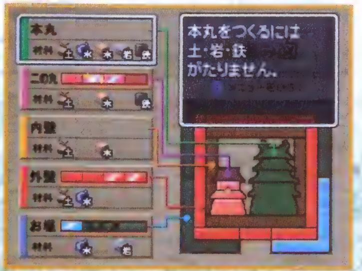


「がんじょう」以上の部品を作っておけば、そう簡単には壊されない。

必要な材料だけを拾うこと!!

持てるアイテムの数には限りがあるので、落ちている材料をかたっぱしから拾っていては、すぐにいっぱいになってしまう。

そうならないためには、ときどき城組み図を見て、そのときなんの材料を持っているのか、各部品を作るにはどの材料が足りないのかをチェックする。あとは、足りない材料だけを拾うようにして、すでに持っている材料はもったいないが拾うのをあきらめよう。こうすれば、毎回最低ひとつくらいは、城の部品を作ることができるはずだ。



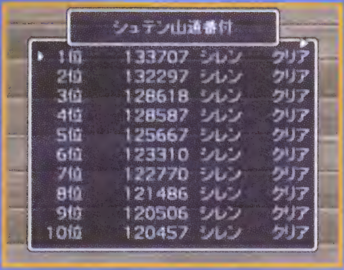
城組み図を見れば、部品を作るのにどの種類の材料が足りないかを、教えてくれる。

◎シレンの楽しみ方はひとつじゃない!!

コラム シレンの遊び方【番外編】

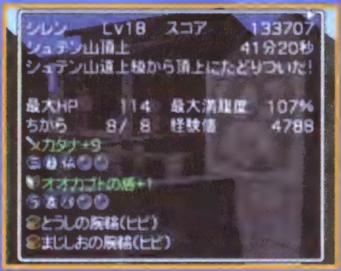
其の一 「風来人番付」にチャレンジ!!

「風来人番付」は、風来人たちの冒険の評価を順位づけしたものだ。番付の順位はスコアの高さで決められる。スコアは、たどり着いたフロアの深さと持っていたギタンの数でおおまかに計算される。ほかにもいろいろな要素がプラスマイナスされて、今回の冒険のスコアが決定されるのだ。



「風来人番付」は、ダンジョン別に30位まで表示される。

高ポイントを取るコツは、持ち帰りの巻物などを使わずに、無事ダンジョンをクリアすること。このとき高価なアイテムをいっぱい持っていれば、さらに高いポイントが期待できる。また、同点の場合は冒険回数の少ないほうが上位にランキングされる。これらを参考に最高の風来人をめざそう!



番付では、スコア以外にもいろいろな情報を確認できる。

其の二 すべての武器と防具を集めよう

きみは、倉庫に「装備品かけ」があることを知っているかな。そこでは、武器と盾を飾って見ることができるのだ。でも、飾ったアイテムは二度と手もとに戻らないので注意しよう。

飾れる武器は39種類、盾は28種類。すべて集めるのはとても大変だが、チャレンジしてみる価値はありそうだ。

装備品かけの棚にはまだ空きが…。全部うめられるかな。

其の三 最高の城を造ろう!!

自分で造った城に、きみは満足しているかな。実は鬼ヶ島をクリアすると、完成している城の部品を交換できるらしいのだ。

方法は簡単。それまでと同様に、シュテン山頂上で部品の加工をお願いするだけだ。ぜんぶ最高の材料に交換して、頑丈でカッコイイ最高の城を造ろう!

全部の部品を最高の材料で作れば、なにかいいことがある…。

冒険の章

ここからは、各ダンジョンの攻略法を解説する。
モンスター対策など、ピンチを切りぬける秘策がいっぱい。
生き残りたい人は、必ず読んでほしい！

モンスター分布図

各ダンジョンのフロアに出現するモンスターは、それぞれ決まっている。ダンジョンを攻略するには、どこにどんなモンスターが出現するかを知ることが重要なポイントとなる。この分布図を見てモンスターの出現場所をしっかりと確認し、強力なモンスターに備えよう。

表の見方

この表では、ダンジョンの階層別に出現するモンスターを示している。また、タイプ別に左の5種類に色分けしている。なお、これらのモンスターに効果のある武器については、86～87ページの「武器」の項を参照してほしい。

- ノーマルタイプ
- ゴーストタイプ
- ドレインタイプ
- 一ツ目タイプ
- ドラゴンタイプ

シュテン山道【初級】

モンスター	タイプ	出現階
マムル	ノーマル	1～2
チンタラ	ノーマル	1～2
しおいやん	ドレイン	3～4
ケロぼうず	ノーマル	3～4
足軽どん	ノーマル	3～4
ヤミキチ	ゴースト	3～4
ピコタン	ノーマル	4～6
マルジロウ	ノーマル	5～6
スイテキマル	ノーマル	5～6
ハラヘリーニョ	ドレイン	6～8
ぬすっトド	ノーマル	7～8
ンドゥバ	ノーマル	7～9
馬武者	ノーマル	8～9
侍どん	ノーマル	8～10
にぎりへんげ	ノーマル	9～10
タイガーウッホ	ノーマル	9～10
シャーガ	ドラゴン	10
ジライヤ	ノーマル	10
ヒツジ神官	ノーマル	10

シュテン山道【中級】

モンスター	タイプ	出現階
マムル	ノーマル	1～2
あなぐらマムル	ノーマル	1～2
チンタラ	ノーマル	1～2
足軽どん	ノーマル	2～3
にぎりみならい	ノーマル	3～4
ヤミキチ	ゴースト	3～4
スイテキマル	ノーマル	4～5
ちゅうチンタラ	ノーマル	5
ボウヤー	ノーマル	5
ガマラ	ノーマル	6～7
ハラヘリーニョ	ドレイン	6～7
Mr.ブーン	ノーマル	6～7
オトト兵	ノーマル	6～7
オトト軍曹	ノーマル	6～7
ゲイズ	一ツ目	6～8
Mr.ヘリコ	ノーマル	7
ンドゥバ	ノーマル	7～9
コドモ戦車	ノーマル	8～9
毒サソリ	ノーマル	8
イダテン	ゴースト	9～10
ヒツジ神官	ノーマル	9～10
タイガーウッホ	ノーマル	10
大将どん	ノーマル	10～12
ケンゴウ	ノーマル	10～12
パコレプキン	ゴースト	11～12
ショウカンマル	ノーマル	11～12
ヤギ司祭	ノーマル	11～12
アメンジャ	ノーマル	13

シュテン山道【上級】

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

女王グモ
ヨロイグモ
シップウ
バ王
ウルロイド
バットカンガルー
ボーンドラゴン
岩獣ズドン
アメンジャ
マゼルン
アイアンヘッド
ゴーレム
ケンゴウ
バコレプキン
ぬすっトド
コドモ戦車
タイガーウッホ
ワルキチ
ボウヤー
スイテキマル
しおいやん
にぎりみならい
ピコタン
マルジロウ
マムル
あなぐらマムル
チンタラ

鬼ヶ島

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

ケンゴウ
侍どん
ハラヘリーニョ
にぎりみならい
マムル
ガマグッチ
ゲイズ
チビオニ
チンタラ
シャーガ
にぎりへんげ
オトト大将
マルジロウ兄
あなぐらマムル
ヤギ司祭
ワラドール
テッポーウオー
スイテキマル
足軽どん
大将どん
ケロケロぼうず
オトト兵
ケロぼうず
マゼモン
Mr.ヘリコ
毒サソリ
オトト軍曹
ショウカンマル
コドモ戦車
ゴーレム
Mr.ブーン
大将どん
ンドゥバ
ジライヤ
ワルキチ
ヒツジ神官
マゼルン

25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13

ハラヘリータ
くねくねハニー
ガラハ
バコレプキーナ
オヤブン
ドラゴン
ミドリトド
ジャノメぼうず
オヤジ戦車
ものまね仮面
かんにん袋
シップウ
くねくねハニー
シャーガ
パオバ王
タイガーウホホ
アメンジャ
チビオニ
まじしおいやん
ヤギ司祭
鬼サソリ
にぎり親方
ウルロイド
岩獣ガガン
ゴッオニ
ひまガッパ
ヨロイグモ
水龍
テッポウ竜
テッポウ竜
ゴツオニ
ひまガッパ
ズングリオニ
アメンジャ
エビルカンガルー
ボーンドラゴン
チェインヘッド
ヤセオニ
デブータ

入手アイテム一覧

ダンジョンでは、数多くのアイテムを入手することができる。難しいダンジョンほど、強力で役立つアイテムが落ちているのだ。

なお、ここで紹介しているのは、ダンジョン内で拾えるアイテムのみ。お店で購入できるものや、へんげの壺、ビックリの壺から入手できるアイテムに関しては、実際に自分の目で確かめてほしい。

シュテン山道 初級

武器
- カタナ
- こんぼう
- 長巻
- 妖刀かまいたち

盾
- オオカブトの盾
- 皮の盾
- 地雷ナバリの盾
- バトルカウンター
- ばん族の盾

巻物
- いかずちの巻物
- バクスイの巻物
- 分身の巻物

草
- 命の草
- 弟切草
- すばやさ草
- 高とび草
- 毒消し草
- ちからの草
- ドラゴン草
- 復活の草
- めぐすり草
- 薬草

壺
- ちょきんの壺
- ほぞんの壺

食料
- 大きなおにぎり
- おにぎり

城の材料
- 岩
- 鬼よけ水
- 木
- 砂鉄
- 土

シュテン山道 中級

武器
- カタナ
- こんぼう
- ドレインバスター
- 長巻

盾
- うろこの盾
- オオカブトの盾
- 皮の盾
- 地雷ナバリの盾
- バトルカウンター
- ばん族の盾

杖
- ころばぬ先の杖
- 鈍足の杖
- 場所がえの杖
- 火ばしらの杖
- ふきとばしの杖

巻物
- おはらいの巻物
- 識別の巻物
- 地の恵みの巻物
- 天の恵みの巻物
- バクスイの巻物
- 引き上げの巻物

草
- 命の草
- 弟切草
- 火炎草
- しあわせ草
- すばやさ草
- 高とび草
- 毒消し草
- ちからの草
- ドラゴン草
- 復活の草
- めぐすり草
- 薬草

矢
- 鉄の矢

壺
- へんげの壺
- ほぞんの壺

食料
- 大きなおにぎり
- おにぎり
- 巨大なおにぎり

城の材料
- 岩
- 鬼よけ水
- 木
- 砂鉄
- 土
- よい岩
- よい鬼よけ水
- よい木
- よい砂鉄
- よい土
- 最高の木

シュテン山道 上級

武器
- カタナ
- 成仏のカマ
- 長巻
- 一ツ目殺し
- 妖刀かまいたち

盾
- うろこの盾
- オオカブトの盾
- 皮の盾
- 重装の盾
- 地雷ナバリの盾
- バトルカウンター

巻物
- いかずちの巻物
- 炎上の巻物
- おはらいの巻物
- 識別の巻物
- 聖域の巻物
- バクスイの巻物
- 引き上げの巻物
- 分身の巻物

腕輪
- 遠投の腕輪
- ちからの腕輪
- とうしの腕輪
- 百発百中の腕輪
- まじしおの腕輪

草
- 命の草
- 弟切草
- 火炎草
- しあわせ草
- すばやさ草
- 高とび草
- ちからの草
- 毒消し草
- 毒草
- ドラゴン草
- 復活の草
- めぐすり草
- 薬草
- よくきき草

矢
- 銀の矢
- 鉄の矢

壺
- 合成の壺
- ビックリの壺
- へんげの壺
- ほぞんの壺

食料
- 大きなおにぎり
- おにぎり
- まずそうなおにぎり

その他
- 大砲の弾
- デブータの石

城の材料
- よい岩
- よい鬼よけ水
- よい砂鉄
- よい木
- よい土
- 最高の岩
- 最高の木
- 最高の砂鉄
- 最高の鬼よけ水

鬼ヶ島

武器
- カタナ
- かつおぶし
- こんぼう
- ごんぼう
- つるはし
- 長巻

盾
- うろこの盾
- オオカブトの盾
- 皮の盾
- 重装の盾
- 地雷ナバリの盾
- ばん族の盾

杖
- ころばぬ先の杖
- 鈍足の杖
- トンネルの杖
- のりうつりの杖
- 場所がえの杖
- 引きよせの杖
- 火ばしらの杖
- ふきとばしの杖
- 物知りの杖

巻物
- いかずちの巻物
- 炎上の巻物
- 大部屋の巻物
- おはらいの巻物
- 氷の巻物
- 識別の巻物
- すいだしの巻物
- 聖域の巻物
- ゾワゾワの巻物
- 地の恵みの巻物
- 天の恵みの巻物
- バクスイの巻物
- 分身の巻物
- 水がれの巻物
- 持ち帰りの巻物
- ワナ消しの巻物

腕輪
- 遠投の腕輪
- くねくねよけの腕輪
- ちからの腕輪
- とうしの腕輪
- ハラへりよけの腕輪
- まがりの腕輪

草
- 胃拡張の種
- 命の草
- 弟切草
- 火炎草
- しあわせ草
- すばやさ草
- 高とび草
- ちからの草
- 毒消し草
- 毒草
- ドラゴン草
- 復活の草
- めぐすり草
- 薬草
- よくきき草

矢
- 木の矢

壺
- 合成の壺
- 識別の壺
- ビックリの壺
- へんげの壺
- ほぞんの壺
- 水がめ

食料
- 大きなおにぎり
- おにぎり
- まずそうなおにぎり

その他
- 石
- 大砲の弾

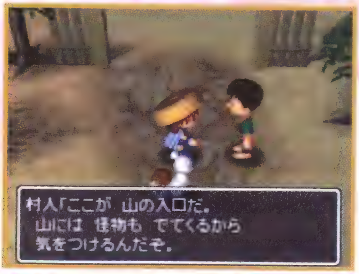
ダンジョン壱 シュテン山道【初級】

城の材料を求めてシュテン山へ

ナタネ村を鬼から守るための城を、たったひとりで造ることになったシレン。シュテン山を登って材料を拾い集め、城の部品を作ってくれる頂上の村をめざそう。

最初に登れるルートは、入門編のシュテン山道【初級】だけ。まずは、ここで冒険に必要な基本テクニックを身につけるのだ。

なお、ここをクリアすると、村でイベントが発生する。これによってシュテン山道【中級】への道が開き、挑戦できるようになる。



↑よくわからないうちに、城を造ることになったシレン。まずは、このルートにチャレンジ。

↓ここにはあまり強い敵が出現しないので、あわてずに攻略すれば、楽にクリアできるはずだ。

↑親切なダンジョン。アイテムを拾うたびに、効果や使い方を教えてくれる。

【ダンジョンの特徴】

シュテン山道【初級】では、新しくアイテムを拾うと、その効果や使い方を解説してくれる。また、出現するアイテムの種類も少なく、モンスターもあまりやっかいな能力を持つものはいない。

なお、持ちこめるアイテムの数についてだが、シュンテン山道では【初級】【中級】【上級】ともに、11個までアイテムを持ちこむことができる。

→解説は新アイテムを拾ったときだけ。

- 1~2F 新緑の森
- ▼
- 3~4F 竹林原野
- ▼
- 5~6F さびれた坑道
- ▼
- シュテン山中腹
- ▼
- 7F 無尽蔵の滝
- ▼
- 8F 鍾乳洞の底
- ▼
- 9~10F 奈落山峡
- ▼
- シュテン山頂上

新緑の森

ここでは、マムルやチンタラといった、なにも特殊能力を持たないザコだけが出現する。これからの冒険に備えて、しっかりと落ちているアイテムを拾い集めるとともに、シレンのレベルアップをしておこう。

マップもシンプルで攻略は簡単だが、せめてレベル3にまでは上げておかないと、この先の戦いで苦労することになる。

竹林原野

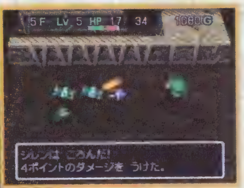
ここでもっともやっかいなモンスターは、ちからを1ポイント下げる特殊攻撃を持つしおいやん。たかが1ポイントでもちからを下げられると、このあとの攻略がちょっときびしくなる。

ここでは、ほかにも、ケロぼうず、足軽どん、ヤミキチ、ピコタンなどが出現する。それなりに攻撃力も高いので、囲まれないように注意しながら戦おう。

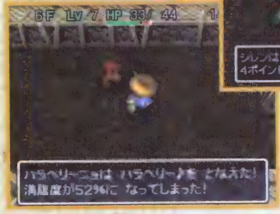
さびれた坑道

ここには、体当たりでシレンを吹き飛ばすマルジロウ、倒された場所にすいてきポットンのワナを残すスイテキマル、満腹度を5％下げるハラヘリーニョなど、ちょっとやっかいなモンスターが数多く出現する。

ここを突破すれば、中腹で一服できるので、あせらずに、相手の能力を見きわめて戦おう。



マルジロウの体当たりを受けると、アイテムをばらまいてしまう。



わずか5％といっても、満腹度が下げられるのはやっかい。中腹での食料補給が必要になる。

無尽蔵の滝

ここには、アイテムに化けるンドゥバ、アイテムを盗んで逃げるぬすっトドらが出現する。

ぬすっトドはアイテムを盗む前に倒すとアイテムを出すので、できるだけ盗みをはたらく前に倒しておきたい。

ほかには、ハラヘリーニョやピコタンなど、これまでに登場したモンスターのみ。当然だが、対応は以前と同じでOKだ。

鍾乳洞の底

攻撃のダメージをそのまま返してくることがある侍どん、銀の矢で攻撃してくる馬武者など、徐々に手強い敵が現れ始める。どちらも、攻撃力そのものが高いので、HPに気をつけながら戦うようにしよう。

ほかにも、ハラヘリーニョ、ンドゥバ、ぬすっトドが出現。ぬすっトドからアイテムをゲットすれば、あとの冒険が楽になる。

奈落山峡

新たに出現するのは、アイテムを大きなおにぎりにするおにぎりへんげ。シレンやモンスターを投げるタイガーウッホ。ちからを半分にするヒツジ神官。倒されると地雷を残すジライヤ。攻撃力が高いシャーガなど。

さらに、馬武者や侍どんも出現する。さすがに、ラストだけに攻略も難しくなっている。

アイテムを入れたほぞんの壺をおにぎりにされると、ショックは大きい。

一定時間で戻るとはいえ、ちからが半分になると、なかなか敵が倒せなくなる。

ワナに注意せよ

ここにあるワナで要注意なのは、転んでアイテムをばらまいてしまうころび石と、ちょっとダメージの大きい鉄の矢ぐらいなので、あまり気にしなくてもよい。

しかし、徐々に危険なワナが増えていくので、注意を忘れずに。

ころび石でばらまいたアイテムが水の中へ。こうなってしまうと、山道初級ではアイテムを回収するすべがないのだ。

部屋に入る前に武器をひと振り。これだけでも、ワナの危険をかなり避けることができる。めんどうでも実行しておこう。

しおいやんは先制攻撃で倒す

しおいやんは、ちからを1ポイント下げる特殊攻撃をしてくる。これを受けてしまうと、そのあとの攻略がちょっと大変になる。

しおいやんに対しては、特殊攻撃を使わせず、先制攻撃や遠距離攻撃で倒してしまうのが基本だ。

ただし、山道初級では矢が落ちていないので遠距離攻撃は難しい。確実に先制攻撃で倒していこう。

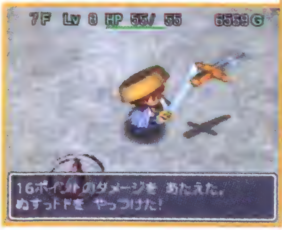
近づくのを待って先制攻撃。HPが低いので、ほぼ一撃で倒せるはずだ。

ぬすっトドに気をつけろ!!

ぬすっトドは、落ちているアイテムを盗んで逃げる。なお、アイテムがないかシレンの隣にいると、シレンからアイテムを盗む。

まずフロアにアイテムを置いてぬすっトドを誘導し、盗もうとする前に倒してしまうのが基本だ。

盗んだとたんに、ワープしてフロアのどこかへ移動。そのあとはシレンから逃げまわるので、見つけ出すのはかなり大変だ。



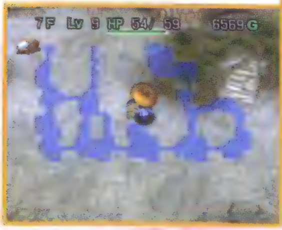
倒せば、盗んだアイテムを取り返せる。しかし、盗む前に倒せば必ずアイテムを落とすので、できればそれをゲットしたい。

ンドゥバの見分け方

アイテムに化けて待ちぶせ、シレンが近づくといきなり攻撃してくるンドゥバ。かなり攻撃力が高く、油断していると危険だ。

一度調べたはずの部屋に、見覚えのないアイテムがあったら、近づく前にHPをフル回復しよう。

アイテムかと思って、うかつに近づくと痛い目に合う。アイテムを拾いにいく前には、HPを確認することを忘れずに。



なにもなかったはずの部屋に突然アイテムが出現したら、まちがいなくンドゥバだ。マップにも突然現れるので確認できる。

遠距離攻撃をしてくる敵を相手にするときは

モンスターの中には、シレンから離れた状態で、矢や魔法の杖などで遠距離攻撃してくるものもいる。これらと戦うときに、まっすぐ近づいていくと、一方的に攻撃されることになる。

遠距離攻撃をしてくるモンスターと戦う場合には、相手と直線上（ななめも含む）に並ばないように移動し、すぐ隣まで近づくことが基本。多少めんどうでも、こうすればダメージや魔法を受けないですむのだ。

直線上にシレンがいない場合、遠距離攻撃をしてくるモンスターもシレンに近づいてくる。ただし、コドモ戦車だけは、隣まで近づくと逃げるので注意しよう。

なお、この山道初級で出現する遠距離攻撃モンスターは、馬武者のみ。馬武者の矢は、貫通して飛んでいく銀の矢なので、シレンに当たったあと、さらにその先へと飛んでいく。このときその矢で別のモンスターを倒すと、馬武者がレベルアップしてしまうのだ。レベルアップされると、ここで倒すのはまず難しい。馬武者と戦うときは、矢を撃たれないように、直線上には並ばないようにしよう。

銀の矢を撃つ馬武者が出現。矢を撃たれたら大変だ。

ななめに移動して、直線上に並ぶのを避ける。

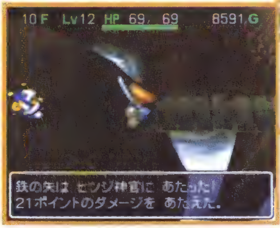
隣まで移動したら、一気に攻撃して倒そう。

ヒツジ神官には魔法を使わせるな

ヒツジ神官は、シレンのちからをしばらくの間半分にしてしまう魔法を使ってくる。これを受けてしまうと攻撃力が激減するので、戦いがきびしくなる。

矢があれば遠距離攻撃もできるが、ない場合は先制攻撃で倒そう。

ヒツジ神官のちから半分の魔法は、直接ダメージではないが、ジワジワときいてくる。できれば、受けたくない特殊攻撃だ。



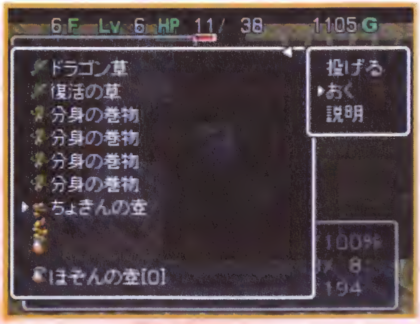
相手に近づかせて、先制攻撃で倒す。なんらかの方法で矢を手に入れていれば、遠距離攻撃で倒してしまってもよい。

ちょきんの壺は本当に必要か

シレンが冒険の途中で倒された場合でも、ちょきんの壺さえ持っていれば、所持金は減らない。

しかし、ちょきんの壺はアイテム3つ分の大きさなので、これを持っていると、他のアイテムが持てなくなってしまう。

頂上やナタネ村には銀行があり、お金を預けられる。こんな大きな壺を持ち歩くよりも銀行を使おう。



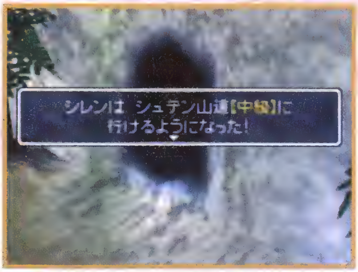
お店で売っても1ギタンにしかならないので、不要なら捨ててしまおう。

ダンジョン弐 シュテン山道【中級】

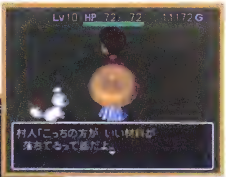
突然現れた岩穴——その先には…

シュテン山道【初級】をクリアし、再び材料を集める冒険に出ようとすると、大音響とともにうどん屋むみゅうの裏手に、突然岩穴が現れる。この穴はシュテン山を登る新しいルートで、山道初級よりも少し難しくなっている。

しかし、このシュテン山道【中級】のほうが、よいアイテムやよい城の部品の材料が落ちていることが多い。そのため、こちらに進めるようになったら、もう山道初級に挑む必要はなくなる。



↑大音響とともに崩れ去った大岩。そして、そこには、新たな攻略ルートが出現する。



↑落ちている材料がよい材料に。ちょっとだけ完成した城の部品が丈夫になる。

↓出現するモンスターも、わずかに強くなる。特殊攻撃も、油断できない致命的なものが増える。

【ダンジョンの特徴】

シュテン山道【初級】では、すべてのアイテムが鑑定されている状態だったが、ここからは、武器や盾の状態と壺などの一部が未識別。そのかわり、出現するアイテムの種類が増え、材料もよい材料が落ちている。

さらに、シュテン山道【中級】になると、ダンジョンの中にお店と行商人が出現するようになる。運がよければ、攻略中にもアイテムを補充することができるのだ。

→お店や行商人から、アイテム購入可能。

- 1～2F 静かな岩屋
- 3～4F せせらぎ渓谷
- 5F 群青の洞窟
- 6～7F ドロロヶ浦
- シュテン山中腹
- 8F 流転の石窟
- 9～10F 大峡谷
- 11～12F 幻影深山
- 13F 源流の魔窟
- シュテン山頂上

静かな岩屋

開始直後だけに、出現するモンスターもマムル、あなぐらマムル、チンタラと、特別な能力を持たないザコばかり。2Fでは、これに足軽どんが加わるが攻略は難しくない。武器・盾を持ちこめるので、取り囲まれなければ倒される危険はない。

ここでゆっくりと経験値を稼ぎ、レベルを、最低でも4ぐらいまでは上げておきたい。

せせらぎ渓谷

ここで注意したいモンスターは、攻撃力・守備力の高いワルキチ。こいつは空を飛んでいるので、切り立った崖をものともせずに近づいてくる。気がついたら取り囲まれていた、というようなことまであるのだ。

ほかには、足軽どん、にぎりみならい、スイテキマル程度しか出現しない。ワルキチにだけ気をつけていれば問題はない。

群青の洞窟

木の矢で遠距離攻撃してくるボウヤー、ちょっと攻撃力が高めの、ちゅうチンタラなどが出現する。とくに、ボウヤーと戦うときには、矢を撃たれないように、直線上に並ぶのを避けて近づくことを忘れずに。

ほかには、スイテキマル、にぎりみならいが出現する。とはいえ、危険な特殊能力は持っていないので倒すのは簡単だ。

ドロロヶ浦

催眠術でアイテムを使わせてくるゲイズ、満腹度を5%下げるハラヘリーニョなど、強力な特殊能力を持つモンスターが現れ、攻略は格段に難しくなる。

しかし、倒せばギタンが手に入るガマラ、ちからの草を出すMr.ブーン、しあわせ草を出すMr.ヘリコなども、ここには出現するので、シレンを強くするチャンスでもある。

流転の石窟

毒によりシレンのちからを下げる毒サソリ、鉄の矢で遠距離攻撃するコドモ戦車、アイテムに化けているンドゥバなどが新たに出現する。ドロロヶ浦でコツコツと上げたちからを下げられないよう、毒サソリは先制攻撃で確実に倒していこう。

ここには、まだゲイズも現れるので、催眠術対策をしながらプレイすることを忘れずに。

大峡谷

ここ大峡谷では、シレンやモンスターを投げるタイガーウッホ、装備している盾をはね飛ばすケンゴウ、しばらくの間ちからを半分にするヒツジ神官、杖の魔法をはね返してくる大将どん、倍速で近づくイダテンなど、強力な特殊能力を持つモンスターが大量出現する。

なお、ンドゥバ、コドモ戦車らはここでも出現するので注意。

幻影深山

しばらくの間最大HPを半分にするヤギ司祭、壁などを自由にすりぬけて近づくパコレプキン、倒されると召喚スイッチを残すショウカンマルなど、さらにやっかいな能力を持つモンスターがいくつか出現する。

また、ケンゴウや大将どんもまだまだ出現する。強敵が続出する幻影深山で盾を失ったら、突破するのはかなり難しい。

源流の魔窟

源流の魔窟は、山道中級のボスステージ。出現モンスターは落ちているアイテムを投げつけるうえに、倍速で動くアメンジャが3体のみ出現する。

地形的には、中央に大きな池のある固定マップで、歩ける場所はかなり限られている。しかも、あちこちにワナがあるので、うかつに動きまわると大変なことになるので注意しよう。

お店と行商人が初登場!!

山道中級からは、ダンジョン内にお店や行商人が登場する。

ダンジョンの部屋を利用したお店には、値段がつけられたアイテムが置かれ、出入口となる通路を守るように店主が配置されている。

ここでは、アイテムを売ることもできるので、不要なアイテムはギタンにかえておこう。

行商人は、持っているアイテムを売るだけで買い取りはしない。そのフロアを歩きまわり、落ちているアイテムを拾って自分の商品に加えている。つまり、売っているアイテムの大半は、本来はシレンが拾えるアイテムなのだ。

なお、お店や行商人は、そこには落ちていないアイテムを売ることもある。これらの強力アイテムを確実に買うためにも、冒険に出るときはギタンを持ちこむこと。

お店はダンジョンの部屋を利用している。このような部屋がないマップではお店が出現しない。

お店の商品をギタンを払わずに持ち出すと、ドロボウになる。ドロボウすると、とうぞく番や番犬が出現してシレンに襲いかかってくる。

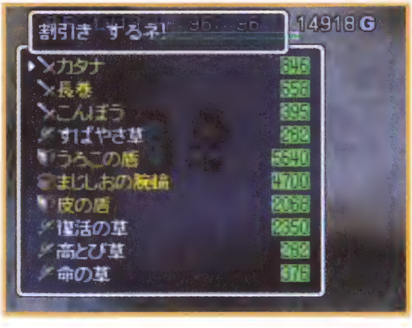
お店では、アイテムを売ることもできる。一度売ったアイテムは、そのまま新たな商品として値段がつけられて、お店に置かれるのだ。

行商人にアイテムを拾わせるな!!

行商人は、出現したフロアを歩きまわり、そこに落ちているアイテムを拾って商品に加える。そして、拾ったアイテムのかわりに割引券を置いていく。割引券は、行商人が置いていくもの以外には出現しない。つまり、落ちている割引券は、どれも行商人がアイテムを拾ったという証拠なのだ。

せっかくのアイテムを行商人に奪われないよう、早めにフロアを調べてアイテムを拾っていこう。

なお、行商人が拾わないアイテムは、ギタンとンドゥバが化けているもののみ。ということは、アイテムが落ちているのに行商人が拾いにいかない場合、それは、ほぼ確実に、ンドゥバが化けたものということになるのだ。



上の3つぐらいまでがもともと持っていた商品。残りはすべて拾ったものだ。

フロア中を歩きまわり、アイテムを探す行商人。そして、落ちているアイテムを発見すると、その上に乗り……。

アイテムを拾って割引券にかえる。割引券1枚につき2%の割引をしてくれる。使うと持っている割引券はなくなる。

ドロボウテクニック

ギタンを払わずに、お店の商品を手に入れるのがドロボウ。いかに店主の目をごまかして、商品を盗み出せるかがポイントになる。

店主に「どろぼう！」といわれると、とうぞく番や番犬が大挙して現れるので、特別なアイテムがなければ突破は難しい。

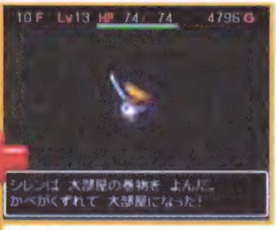
ここでは、ドロボウテクニックの一例を紹介する。ほかにも、まだまだドロボウのしかたはあるので、アイテムの効果を組み合わせていろいろと考えてみよう。

ドロボウは、見つかる前に階段へと進むのが基本。見つかってからでは逃げきれない。

大部屋の巻物＆場所がえの杖

まず大部屋の巻物を使い、フロアをひとつの部屋にする。大部屋になったとき、シレンが商品を拾っていると、店主は階段の上へと移動するのだ。

この状態で階段上の店主に場所がえの杖を使えば、あとは階段を進むだけでドロボウができる。



大部屋の巻物は、鬼ヶ島までは出現しない。つまり、シュテン山では、このテクニックを使うことはできないのだ。

場所がえの杖で階段の上へ移動しても、ドロボウあつかいはされない。つまり、ほぼ安全にアイテムを盗み出せる。

大部屋の巻物＆バクスイの巻物

大部屋の巻物を使ったあとに、少し離れた場所から、階段上の店主に矢（不要なアイテムでもよい）を当てよう。すると、怒った店主がシレンに襲いかかる。

ここでバクスイの巻物を使えば店主が眠る。その隙に階段へと進んでしまえば、ドロボウ成功だ。

これも、大部屋の巻物を使うドロボウテクニック。前のテクニックに比べると、わずかだが倒される危険もある。

階段にたどり着く前に、店主が目をさましたらアウト。店主はメチャメチャ強く、とてもじゃないが倒すことは不可能だ。

高とび草

お店にいる店主を、高とび草を投げつけて、フロアのどこかへ飛ばすテクニック。飛ばされた店主は、お店をめざして倍速で進む。

しかし、店主はお店に戻るまで商品が盗まれたことに気がつかない。店主が戻るまでに商品を盗めば、ドロボウは成功だ。

階段とお店が近くないと、このテクニックは成功しにくい。危険も多いので、よく状況を確認してから実行しよう。

階段をめざす途中で店主と出会うと大変。場所がえの杖がないとすれ違うことすらできないので、店主の位置には要注意。

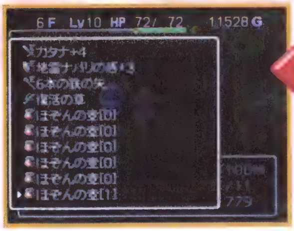
ゲイズの催眠術からアイテムを守ろう

特殊攻撃の催眠術でシレンを操り、持っているアイテムを使わせてくるゲイズ。この催眠術に操られると、武器・盾・腕輪の場合はそのとき装備しているものにかえて装備し、草・おにぎりは食べ、杖は振り、巻物は読み、壺の場合にはアイテムを入れてしまう。

催眠術で使われるアイテムはランダムなので、復活の草を食べたり合成の壺に巻物を入れたりしてしまう。これを防ぐには、アイテムはできるだけ壺に入れておき、合成や識別などの壺は床に置く。壺に壺は入れられないので、これで多少は被害を防げるだろう。

この催眠術は、前作では「やまびこの盾」で相手にはね返すことができたはず。しかし、残念ながら鬼ヶ島までの間には入手できない。ひょっとすると……。

↑ゲイズの催眠術を受けると、アイテムをどんどん使ってしまう。せっかく手に入れた貴重なアイテムを失わないためにも……。



↓ほぞんの壺の中に、できるだけのアイテムをしまおう。こうしておけば、アイテムをむだ使いすることが少しはなくなるかもしれない。

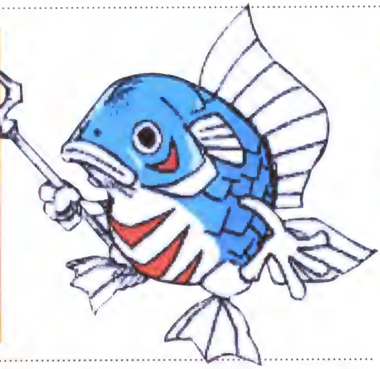
↑ゲイズと戦うときは遠距離攻撃や先制攻撃で倒すのが基本。加えて、この対策で完璧だ。

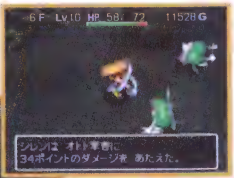
オトト兵系は遠距離攻撃でとどめを刺す

オトト兵系のモンスターは、ある程度以上のダメージを受けると、水中へと逃げる。オトト兵系は、水中にいると1ターンごとにHPを回復する。そして、フル回復したところで、再びシレンに襲いかかってくるのだ。

オトト兵系を倒すには、逃げ始めたときに遠距離攻撃でしとめるのが理想的。逆にいえば、矢などがないと倒すのは難しい。

→ダメージを受けて水中へと逃げていくオトト軍曹。矢で追い打ちして倒そう。





↓HPの回復中でも、水際にシレンが近づくと、水中から一方的に攻撃をしかけてくる。

↑矢などがない場合は、最初から倒そうとせず、追いはらうつもりで攻撃するのだ。

ガマラは一撃で倒せ!!

シレンの持つギタンを奪って逃げるという、特殊攻撃を持つガマラ。ギタンを奪ったあとは、倍速になるのでかなり倒しにくい。

倒せば確実にギタンを出すので、ギタンを奪われる前に先制攻撃の一撃で倒していこう。

↓ガマラはマップ上にギタンが落ちていると、その上で守るように乗っている。動かないので、先制攻撃がしにくいのだ。

↑ギタンを奪われても、ガマラを倒せば回収できる。しかし、奪われたギタンがそのまま出るだけで、プラスにはならない。

お得なモンスターMr.ブーン系

Mr.ブーンを倒すとちからの草、Mr.ヘリコを倒すとしあわせ草を確実に落とす。そのため、このMr.ブーン系のモンスターを倒していけば、簡単にシレンを強化することができる。

このモンスターは、ひたすらシレンから逃げるだけで、攻撃はしてこない。しかし、Mr.ヘリコは倍速なので倒すのは大変だ。

→ちからの草を食べまくってちからを上げれば、楽に戦えるようになる。

コドモ戦車の簡単攻略法

鉄の矢で遠距離攻撃してくるコドモ戦車は、シレンと常に1～2マスの距離をとろうとする。そのために、なかなか直接攻撃ができないので倒しにくい。

しかし、通路などに誘いこめば、モンスターは隣のマスしか見えないので、近づく、逃げるの行動を繰り返すことになる。ここで、近づいたときには攻撃、逃げたときにはその場で武器を振ることを繰り返せば、まったくダメージを受けずに倒すことが可能だ。

ただし、行き止まりや曲がり角に追いつめた場合は、鉄の矢で攻撃してくるので注意しよう。

→鉄の矢で遠距離攻撃をしてくるコドモ戦車。大部屋ではやっかいな相手だ。

↑常にシレンから離れようとするので、部屋の中で攻撃するのは難しい。しかし、通路に誘いこんでしまえば……。

↑シレンから1マス離れるために逃げることを繰り返すコドモ戦車。あとは、武器を振っているだけで簡単に倒せるのだ。

倍速のモンスターと戦うコツ

山道中級の大峡谷で、初めて出現するイダテン。このモンスターは、通常の倍のスピード、つまり1ターンに2マス移動できる。

そのため、あっという間に接近されて攻撃されるはめになる。十分に注意が必要だ。

イダテンやアメンジャのように倍速で移動するモンスターと戦う場合には、相手のスピードを見きわめて、先制攻撃ができるように動く必要がある。相手と1マス離れた状態なら1歩下がり、2マス離れているならその場で武器を振るなど、状況に応じて対応しよう。

ただし、イダテン系の上位モンスターは、倍速+2回攻撃、3倍速+3回攻撃など、対応できる範囲を超えた能力を持っている。こうなると、もはや鍛えあげた装備と十分なレベル以外には、こちらの対策はなくなってしまう。

→ 倍速で動くイダテン。攻撃力も高いので、先制攻撃をしないとつらい。

↓ 倍速以上で動く上位モンスター相手には、細かな対策は無意味。レベルアップで対抗しよう。

↑ 相手の動き方を着実に見きわめ、先制攻撃ができるように動くことが、もっとも重要だ。

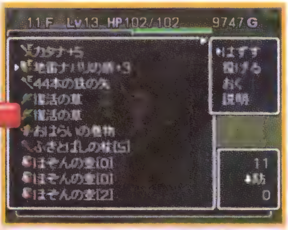
ケンゴウと戦うときには盾をはずせ!!

シレンの装備している盾をはじき飛ばしてしまうケンゴウ。この特殊攻撃を受けると、装備している盾がはずれ、ケンゴウの反対方向へと飛んでいく。この飛んでいった先に、別なモンスターがいたり崖になっていたりすると、その盾がなくなってしまうのだ。

ケンゴウのこの特殊能力は防げない。しかし、最初から盾をはずしてケンゴウと戦えば、ふき飛ばされる心配はなくなる。当然ダメージは大きくなるが、大事な盾を失うよりはいいかもしれない。

↑ 装備している盾をはじき飛ばすケンゴウ。これで盾を失うと、その後の攻略にも響く。

↑ 盾をはずしておけば、はじき飛ばされる心配はない。特殊攻撃を受ければ、どうせはじき飛ばされてはずれてしまうので、同じことだ。



↑ ケンゴウに出会ったら、多少のリスクを覚悟してでも、盾をはずすのが基本。はずせない場合には、最低でも壁を背にして戦おう。

源流の魔窟攻略法

敵は3匹のアメンジャのみ!!

この源流の魔窟は、山道中級のボスステージ、山道上級の中ボスステージになっている。ここに出現するモンスターは、どちらもアメンジャ3匹のみ。

アメンジャは、落ちているアイテムを拾い、シレンに投げつけるという特殊攻撃を持っている。さらに、倍速移動＋2回攻撃の特殊能力を持っているため、単純に戦うだけでもかなりの強敵なのだ。

アイテムを投げつけてくるアメンジャ。火炎草やドラゴン草だと、大ダメージになる。

山道中級に最初に挑んだときには、すべてのアメンジャを倒すまでは先へ進めない。とにかく倒すしかないのだ。

落ちているアイテムならなんでも投げつけてくる。ときには、薬草などの回復アイテムを投げつけてくることもあるのだ。

へたに動くとワナのえじきになる

この源流の魔窟は、歩ける場所が少ないうえ、たくさんのワナがある。うかつに動いて、致命的なワナを踏まないようにしたい。

ここにたどり着いたら、まずめぐすり草でワナの位置を確認したい。めぐすり草がないなら、アメンジャが近づいてくるのを待とう。

めぐすり草を持っていないなら、アメンジャが近づくのを待つ。先制できないかもしれないが、歩きまわるよりリスクは少ない。

大量に配置されているワナ。混乱、睡眠、鈍足など、致命的なものも多いので、めぐすり草での確認が最低限必要だ。

近づいてきたら「分身の巻物」を使おう

落ちているアイテムをすべて投げつくすと、アメンジャはシレンに近づいてくる。アメンジャはすばやいため、距離をとってアイテムを投げつけてくる間は抵抗できない。つまり、近づいてきてからが、ようやくアメンジャとの本格的な戦いになるのだ。

アメンジャは倍速で2回攻撃をしてくるので、3匹すべてをまとめて相手にするのは苦しい。分身の巻物で攻撃をそらしたり、バクスイの巻物で眠らせるなどして、個別に戦える状況を作ろう。

水中でも自由に動きまわれる相手と戦うには、相手が近づいてくるまで待つしかない。

ダンジョン参 シュテン山道【上級】

謎の古文書が新たな入口を!!

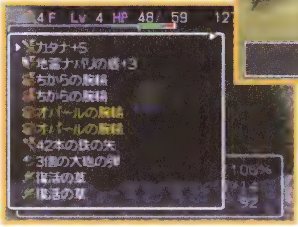
シュテン山道【中級】をクリアして手に入れた、ちぎれた古文書。これと、ナタネ村の西にある海岸でさいごうの拾った古文書を合わせると、いざないの古文書が完成する。この古文書を、書かれているとおり滝壺の横にある小さなほこらに置くと、滝壺の裏にシュテン山道【上級】の入口が開く。

ここには、強力なモンスターが出現するかわりに、出現するアイテムの種類も増える。チャレンジして、装備を強化していこう。

↑ナタネ村の西にある海岸。ここにいるさいごうと話して、古文書を組み合わせると……。

↑いざないの古文書を滝壺の右にある小さなほこらに置くと、入口が現れる。

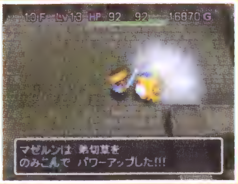
↓上級だけあって、かなり手ごたえがある。そこそこの武器と盾がなければ、クリアするのは難しい。



【ダンジョンの特徴】

この山道上級の特徴は、強力なアイテムが出現すること。具体的には、武器や巻物の種類が増え、大砲の弾と腕輪が出現し、壊れない城の部品が作れる最高の材料が拾える。ただし、まったく杖が出ないので、必要な杖があれば山道中級へ挑もう（特定のモンスターを倒すと出す杖は別）。

また、合成の壺やマゼルンが出現し、武器や盾の合成ができるようにもなる。



→マゼルンなら、草や巻物も合成可能。

- 1～2F 滝壺深部
- 3～4F 山中の洞窟
- 5～6F ヒズメ岩壁
- 7～8F 暗夜空洞
- シュテン山中腹
- 9F 断崖の風穴
- 10F～11F 古都の遺跡
- 12F 源流の魔窟
- 13F～14F 白銀霊峰
- 15F 女王グモの巣
- シュテン山頂上

滝壺深部

どのダンジョンでも、必ずレベル1から始まるため、最初の1、2Fで出現するモンスターはほとんど変わらない。

ここでも出現するのは、マムル、あなぐらマムル、チンタラの3種類のみ。これらのザコを倒しながら、じっくりとレベルアップをしよう。3Fに進むまでには、最低でもシレンをレベル4までは成長させたい。

山中の洞窟

注意したいのは、体当たりでシレンの持つアイテムをばらまかせるマルジロウ。そして、ちからを1ポイント下げる特殊攻撃を持つ、しおいやんの2種類。とくに、しおいやんは、先制攻撃で確実に倒そう。

ほかには、にぎりみならい、ピコタン、スイテキマルなどが出現するが、これらは、さほど気にしなくてもよい。

ヒズメ岩壁

木の矢で遠距離攻撃してくるボウヤー、アイテムを盗んで逃げるぬすっトドなど、ちょっと変わったモンスターが現れる。ぬすっトドは、盗む前に倒せば確実にアイテムを落とすというおいしい敵。こいつを倒してアイテムを補充しよう。

スイテキマルとしおいやんもまだ出現するので、こちらにも注意することを忘れずに。

暗夜空洞

このあたりから、徐々にモンスターの手強さを感じるようになる。出現するモンスターもタイガーウッホ、ワルキチ、コドモ戦車など、攻撃力がかなり高くなっている。タイガーウッホは、シレンをワナやモンスターに投げたり、モンスターを投げたりしてくるので油断は禁物。

ぬすっトドとボウヤーは、ここでもまだ出現してくる。

断崖の風穴

ここで、ついにふたつのアイテムをひとつに合成するマゼルンが出現する。こいつを利用して、武器や盾を鍛えあげよう。

ただし、断崖の風穴には壁をすりぬけて近づくパコレプキンを筆頭に、ワルキチ、コドモ戦車、タイガーウッホなど、攻撃力が高いモンスターが数多く現れる。合成の際には、予備の装備を用意して敵に備えよう。

古都の遺跡

装備している盾をはじき飛ばすケンゴウ、3マスも離れた場所から攻撃するアイアンヘッド、頑丈で倒しにくいゴーレムなど、強敵が出現する。

とくに、ケンゴウの特殊攻撃は脅威。せっかく合成して鍛えあげた盾を、一瞬にして失うおそれがあるからだ。ケンゴウと戦うときには、装備している盾をはずすようにしよう。

源流の魔窟

ここにはアメンジャが3匹だけ出現し、攻略法は山道中級とまったく同じだ。くわしい攻略法は、67ページを参照しよう。

白銀霊峰

草や巻物を使えなくする魔法を使うパ王、他のモンスターを倍速にするバッドカンガルー、倍速・2回攻撃のシップウ、大砲の弾を投げつけるウルロイド、体当たりが強力な岩獣ドガン、単純に強いボーンドラゴンなど、気を抜けない強敵が多数出現する。こちらも、十分にレベルアップして対抗しよう。

女王グモの巣

山道上級のボスステージ。次々と生みだされていくヨロイグモをかわしつつ、女王グモを倒すのが目的だ。装備やアイテムを整えてクリアをめざそう。

モンスターハウスについて

このシュテン山道【上級】からは、モンスターハウスと呼ばれる特別な部屋が、ダンジョン内に出現することがある。モンスターハウスにはたくさんのモンスターが眠っており、床には多数のワナがしかけられている。

そして、シレンが部屋に1歩でも足を踏み入れると、すべてのモンスターがいっせいに目をさまして、襲いかかってくるのだ。

そんな危険なモンスターハウスだが、実はアイテムが多数落ちているという特典がある。しかも、襲いかかるモンスターを倒せば、経験値稼ぎも同時にできる。

なお、モンスターハウスには、行商人ばかりのおしうりハウス、魔法を使うモンスターばかりのマジックハウスなど、変わったものもあるが、これらは、鬼ヶ島以降にしか出現しない。

多数のモンスターが一度に襲いかかる。部屋が大きいほど、危険度もアップするのだ。

入口付近に眠ったモンスターが数匹いるようなら、かなりあやしい。モンスターハウスだった場合に備えて、慎重な行動を。

変わったモンスターハウスには、多くの種類のものが用意されている。いろいろなダンジョンに挑んで探してみよう。

モンスターハウス対処法

すぐに通路に避難する

部屋に入ったらモンスターハウスだった。そんなとき、部屋に入ったままで戦うと、モンスターに取り囲まれて大変なことになる。

モンスターハウスを見つけたら、すぐに1歩下がって通路に戻り1対1で戦える状態にしよう。

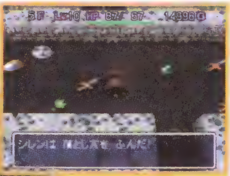
なお、遠距離攻撃をしてくるモンスターがいる場合、これらの敵が別のモンスターを倒さないように、さらに通路を1歩下がろう。

この状態がモンスターハウス攻略の基本。ただし、矢を放つモンスターには注意しよう。

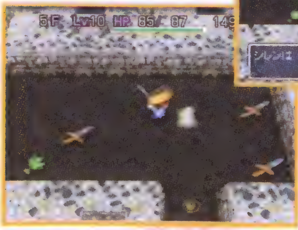
ワナに気をつけろ

モンスターハウスのもうひとつの敵はワナ。歩きまわるとワナを踏む危険性が高いので、めぐすり草で先に位置を確認しておこう。

めぐすり草がないときには、常に武器を振りながらワナを確認するのが基本。ちょっとめんどうだが、ワナにかかるよりははるかにいい。



地雷のワナや落とし穴などで、せっかくのモンスターハウスをむだにしないように。



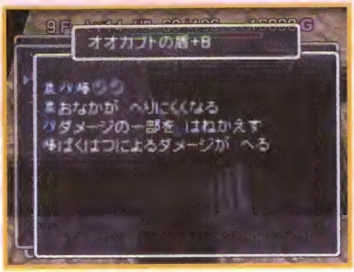
剣を振ると、目の前のマスにワナがあるかを調べられる。めぐすり草がなければこれしかない。

マゼルンでアイテムを合成する

モンスターのマゼルンは、投げつけられたアイテムを飲みこむとパワーアップするという能力を持つ。さらに、複数のアイテムを飲みこんだ場合には、それを合成してしまうという能力もある。

この能力を利用すれば、プラス修正のある武器同士や盾同士を合成して、武器や盾を鍛えあげられる。

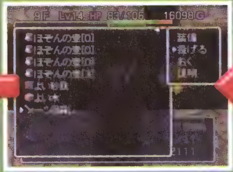
さらに、武器、盾には特別な能力を持つものがあり、合成するとそれが「印」という形で残されていく。有効な印をたくさんつけて、戦いを有利に進めていこう。



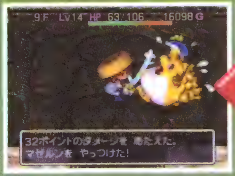
マイナス効果の印もあるが、基本的に、印はつけるほどいろいろな状況に対応できる。

合成の手順

まずは、マゼルンに合成のベースとなる武器や盾などを投げつける。できれば、離れた場所から投げよう。



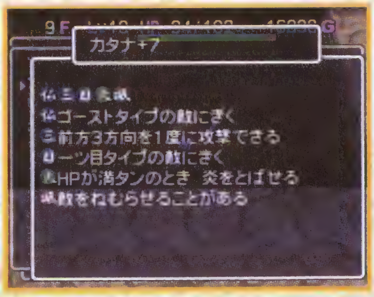
次に、ベースに合成したいアイテムを投げる。合成の法則を理解し、ちゃんと合成されるものを投げよう。



投げ終わったら、あとはマゼルンを倒して、合成されたアイテムを回収する。これで合成の完成だ。

特殊な合成も可能!!

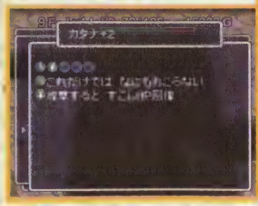
合成の壺では、武器同士、盾同士、同じ種類の杖同士しか合成できない。しかし、マゼルンを利用すれば、武器や盾に草、巻物、腕輪、おにぎり、矢などを合成できる。ただし、この合成ができるのは、特別な印が用意されている組み合わせのみ。それ以外のアイテムは、マゼルンに投げつけても合成されないのだ。



装備以外のアイテムを合成してできた印は、ちょっと色が違うのだ。

これらの特殊な合成で使いやすいのは、しあわせ草、火炎草、弟切草など。それぞれ、武器や盾に合成して効果を確かめてみよう。ほかにも、冒険に役立つ特殊な合成はたくさんある。マゼルンを見つけたら、いろいろ試してみよう。

炎を放つ武器や、攻撃されるたびにHPがちょっとだけ回復する盾なども作れる。いろいろと試してみたいものだ。



いくつかの印を組み合わせると、さらにすごい効果を生むこともある。この合成を使って、最強の武器を作りだそう。

アイアンヘッドの射程に注意!!

自らの頭を投げつけ、なんと3マスも離れた直線上から攻撃してくるアイアンヘッド。このモンスターは、攻撃力が高いので、離れた場所からの攻撃はきびしい。近づく場合や逃げる場合には、しっかりとななめ移動を使って直線上に並ぶことを避け、攻撃を受けないように注意しよう。

攻撃自体も強力だが、アイアンヘッドの真の恐しさは、直接の攻撃によるものではない。それは、遠距離攻撃によって別のモンスターを巻きこんで倒し、自らをレベルアップしてしまうことなのだ。いきなり上位のチェインヘッドなどに成長されたら、もはや逃げる以外の手はない。もちろん、逃げるだけでもひと苦労するだろう。

→ 射程が3マスもある遠距離攻撃。攻撃力も高く、受けるとかなり痛い。

↑ 別のモンスターとの戦闘中、近づいてきたアイアンヘッドが攻撃。いきなり、モンスターを倒してしまうなんてこともある。

↓ チェインヘッドも3マスの遠距離攻撃が可能。ななめ移動で階段をめざすことになるのだが、逃げきるのはかなり難しい。

封印されたらその場で足踏み

パ王の持つ封印の杖で封印されると、草や巻物を使えなくなる。直接ダメージはないが、封印されたままだと、いざというときに対応できない。この封印は一定時間で消えるので、それまでは動きまわらないようにしよう。

↑ 封印の杖により封印されるのは、シレンの口。おにぎりや草を食べたり、巻物を読んだりすることができなくなるのだ。

↓ 封印されたら、これが消えるまでABボタン同時押しの足踏みをしよう。封印されたままでは、ピンチのときに困る。

バットカンガルーは早めに倒そう!!

倍速の杖で他のモンスターを倍速にするバットカンガルー。このモンスター自体はたいしたことないが、同じフロアに出現する強いモンスターを倍速にされたら一大事。魔法を使わせないように、早め早めに倒していこう。

↑ 倍速の杖を受けたモンスターは、2倍のスピードで近づき、2回攻撃をしてくる。どんなザコでも強敵になってしまう。

↓ 近づいてしまえば、バットカンガルー自体は倒すのは簡単。魔法を使わせないように、一気に近づいて倒そう。

女王グモの巣攻略法

次々と生まれるヨロイグモに注意!!

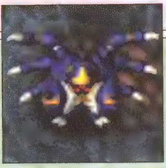
山道上級のボスステージである女王グモの巣。固定マップのここには、ボスの女王グモと、女王の生んだヨロイグモのみ出現する。

女王グモは移動せず、5ターンに一度、3匹ずつヨロイグモを生み、マップ上にばらまく。このヨロイグモを蹴散らし、女王グモに近づいて倒せばクリアだ。

ただし、ボスだけに女王グモは強く、大量のヨロイグモも現れる。攻略には、十分な装備とレベルアップが必要になるだろう。

【ボスデータ】

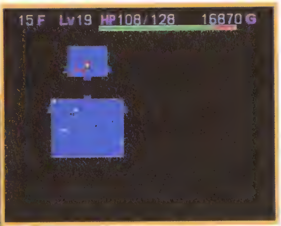
女王グモ



タイプ／ノーマル

HP	170
EXP	200

5ターンに一度、3匹ずつヨロイグモを生み出していく女王グモ。生まれ落ちたヨロイグモは、マップのどこかに飛ばされる。



マップは完全な固定で、ボスの女王グモは、北にある部屋の中央にいる。ヨロイグモを倒しながら女王グモをめざそう。

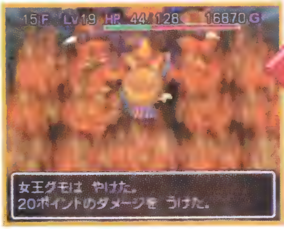
狙うのは女王グモのみ!!

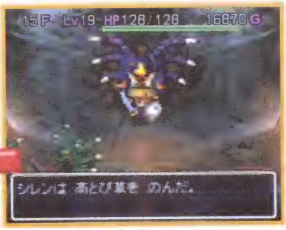
この女王グモの巣では、ボスである女王グモさえ倒せばクリアとなる。クリアすると、残ったヨロイグモもすべて消えるのだ。

女王グモを倒すためには、とにかく女王グモに近づかないと話にならない。大きな部屋で高とび草を飲めば、必ず女王グモのいる部屋へ飛ばされるので、これで一気に距離をつめよう。

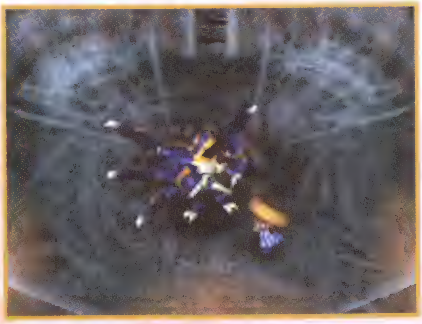
近づいたあとの攻略としては、炎上の巻物やドラゴン草などで焼きはらうのがベスト。女王グモは移動できないので、この戦法は非常に有効だ。また、十分にレベルアップしたうえに鍛えた装備があるなら、直接攻撃で倒すのも難しくはない。ただし、この戦法でチャレンジする場合には、バクスイの巻物などの備えを忘れずに。

炎上の巻物を使えば、動かない女王グモはイチコロ。HPや守備力が高いので直接攻撃だけで倒すのは、大変だ。





大きな部屋で高とび草を使えば、女王グモの部屋へジャンプする。この高とび草なしに、女王グモの巣をクリアするのは難しいだろう。



ボスである女王グモを倒せば、クリアとなり、フロアの北に通路が開かれる。

ダンジョン四 鬼ヶ島

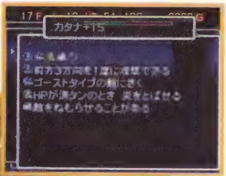
最終決戦の場、鬼ヶ島へ!!

シレンの活躍により、ついに城が完成してナタネ村には平和が訪れた。村人たちは、さらに鬼をこらしめて真の平和を勝ちとるために、鬼ヶ島へと討って出ることを決意したのだ。

鬼ヶ島は、シュテン山道よりもはるかに攻略が難しく、たくさんのイベントも用意されている。このイベントをクリアすれば、とりあえずエンディングを迎えることになる。持てるアイテムをすべて注ぎこんで、勝利を勝ちとろう!

↑鬼たちをこらしめるため、ついに立ち上がったナタネ村の人々。鬼ヶ島をめざして出撃。

↓多彩なイベントがシレンを待つ。それらをくぐりぬけ、ラストでシレンを待つオヤブンを倒そう。



↑出現するモンスターも、かなり強くなっている。鍛えあげた装備で対抗しよう。

【ダンジョンの特徴】

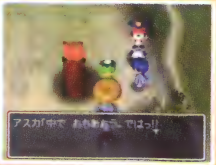
鬼ヶ島に持ちこめるアイテムは、たったの7個。武器、盾、矢なども、ほぞんの壺に入れて、できるだけ多くのアイテムを持ちこみたい。

アイテムはかなり多彩に出現するようになるが、城造りの材料が出現しなくなる。とくに、腕輪や巻物はかなり充実するので、これをうまく使いこなすことが重要になる。

また、ここには仲間を連れていくことはできないが、ダンジョン攻略中に仲間を見つけだせば、一緒に行動してくれる。仲間はマップ上を歩きまわっているので、確実に探して仲間にしていこう。

- 1~15F
- ▼
- 16F ガラハとの対決
- ▼
- 17~24F
- ▼
- 25F オヤブンとの対決

→持ちこめるアイテム数は少ない。



→仲間を連れていけば、攻略が楽に。

1~3F

まずは、1Fでマムル、あなぐらマムル、チンタラと戦い、レベルを上げよう。なお、2Fへと進む途中では、イベントでキララが仲間に加わる。2F以降も、足軽どん、にぎりみならい、ケロぼうずなど、特殊能力のない敵ばかりで突破は簡単。

4~6F

やっかいなのは、ハラヘリーニョ、マルジロウ、マルジロウ兄ぐらい。とはいえ、これらはささやかな特殊能力しか持たないので、倒すのは難しくない。ここで十分にレベルアップしておこう。

7~9F

このあたりから、催眠術を使うゲイズ、遠距離攻撃するコドモ戦車、ちからを半分にするヒツジ神官、盾を呪うワラドール、剣を腐らせるケロケロぼうずなどが出現、戦いも本格的になる。

10~12F

もっとも怖いのは、盾をはじき飛ばすケンゴウ。鍛えあげた盾をなくさないように十分に注意。ほかにも、魔法をはね返す大将どん、最大HPを半分にするヤギ司祭、ゴーレムやシャーガなど、攻撃力の高い敵が出現、一瞬たりとも気を抜けない。

なお、13Fへと向かう途中には、ガラハの待ちぶせイベントがあり、ここでリクが……。

13~15F

ちからの最大値を下げてくるまじしおいやん、レベルを下げるくねくねハニーなど、やっかいな特殊能力を持つモンスターが多数出現する。ほかにも、パプレコキーナ、アメンジャ、オヤジ戦車、ウルロイドなど、手強いモンスターが多い。仲間のHPにも気を配らないと、気がついたら倒されていたというようなこともあるので注意すること。

16F

このフロアでは、ガラハとの対決イベントだけがある。対決のくわしい攻略法については、81ページを参照してほしい。

17~19F

倍速・2回攻撃のシップウ&アメンジャ、装備している武器や盾を腐らせるジャノメぼうずなど、手強い特殊能力を使うモンスターが増え、対応が難しい。

ほかにも、デブータ、チェインヘッド、エビルカンガルー、くねくねハニーらが手強い。

20~21F

シレンをおにぎりにするにぎり親方が最大の敵。ほかにも、シレンやモンスターを投げるタイガーウホホ、自爆するかんにん袋など、やっかいな敵が多い。

なお、ここにはみどりトドも出現する。盗みをする前にこれを倒して、アイテムを補充しよう。

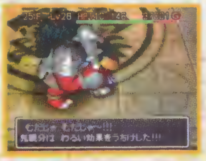
22~24F

ボスステージ直前だけに、種類は少ないが手強いモンスターばかりが出現する。鈍足の杖を使うパオパ王、シレンの動きを遅くする鬼サソリなどの強敵も出現するが、やはり倒しにくいのはドラゴンだろう。

攻撃も強力なドラゴンだが、さらに直線上に並ぶと、炎を吐いてくる。盾に「火」の印を合成して炎対策をしておこう。

25F

最上階の25Fは、ボスであるオヤブンと一騎打ちで戦うボスステージ。攻略法は83ページでくわしく解説しているので、参考にしてほしい。ここをクリアすれば、ついに長かった冒険もエンディングを迎えることになる。

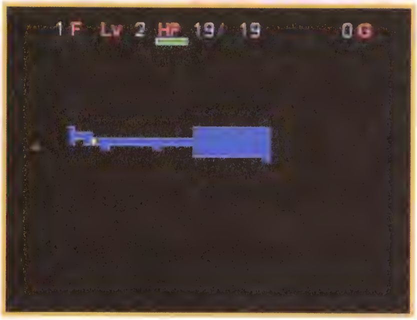


仲間を探しだして合流しよう

鬼ヶ島に旅立つとき、ばらばらに潜入したヒマガッパ、アスカ、マーモなどの仲間たち。彼らは個別にダンジョンへと挑んでいるため、攻略中に出会うこともある。そのときに話しかければ、彼らは再び仲間となり、シレンとともに行動するようになるのだ。

仲間がいるのは、だいたい3Fまで。仲間がいるフロアでは、マップ上に黄色い点が表示されるのですぐにわかるはずだ。発見したら、近づいて仲間にしよう。

また、2Fへと進む途中には、キララが現れて仲間になるイベントがある。炎を吐くキララは、序盤ではかなり頼りになる。途中でさらに彼女が関係するイベントがあるので、ちゃんと育てて倒されないようにしよう。もっとも、キララのイベントは、仮にキララが倒されていたとしても発生する。



→マップ上に表示される黄色い点は、仲間のいる場所を示しているのだ。

↑攻略の途中で仲間を見つけたら、話しかけて仲間にする。連れていかないことも可能だ。

↓キララはイベントで必ず仲間になる。だが、他の仲間に関しては、その出現はランダムなのだ。

土偶が初登場!!

鬼ヶ島では、初めて土偶が出現する。土偶の力は、その部屋の中では敵味方を問わずに効果を及ぼす。土偶にはさまざまな種類があるので、しっかりと効果を見きわめよう(100～101ページ参照)。

土偶は攻撃で壊せるので、攻略のじゃまになる場合は、壊してしまうのもひとつの手。なお、大部屋の巻物を使うと、常に土偶の効果を受けるので注意が必要だ。

→中には、致命的な土偶もある。土偶を発見したら、すぐに効果を確認しよう。

土偶を利用して戦闘を有利にする!!

土偶の効果は、うまく使えば攻略の手助けにもなる。たとえば、ふきとばしの土偶があれば、先制攻撃をし続けるかぎりほぼダメージを受けずにすむ。また、おにぎりの土偶があれば、経験値稼ぎがしやすく攻略は楽になる。

ころばしの土偶も、アイテムが手に入るうれしい土偶。だが、ころばぬ先の杖がないと、シレンもコロコロ転んでしまうのが難点だ。

↑ふきとばしの土偶があると、攻撃が当たるたびに敵が吹き飛ばされノーダメージで戦える。

のりうつりの杖

のりうつりの杖は、鬼ヶ島で新しく出現するアイテム。その効果は、振ったモンスターに乗り移って自由に動かせるようになるという、かなり変わったものだ。

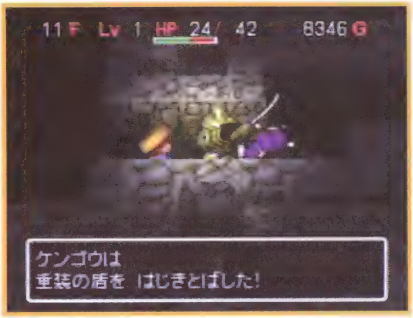
この杖を使ってモンスターに乗り移ると、シレンの本体は、乗り移ったモンスターの後ろを無防備な状態でついてくる。そこを攻撃されると危険なので、この杖は使いどころが難しい。

乗り移ったモンスターの後ろを、放心状態でついてくるシレン。攻撃されるとあぶない。

モンスターの中には、乗り移っている間は、通常以上の力を発揮するものもいる。

しかし、乗り移るとモンスターの持つ特殊能力も使える。また、単純に攻撃力の強いモンスターも乗り移りの対象としては悪くない。とくにドラゴンやアイアンヘッドのように遠距離攻撃できるモンスターなら、さらに大きな効果を期待できるだろう。

ほかにも、ボウヤーやコドモ戦車に乗り移って壁に矢を撃ちまくれば、大量の矢をゲットできる。

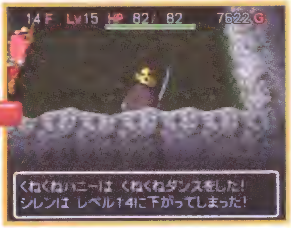


乗り移りはリスクも大きいので、相手の能力を見きわめたうえ実行しよう。

くねくねハニーには近づくな!!

くねくねハニーは、不思議なダンスを踊って、シレンのレベルを1下げてくる凶悪なモンスター。この特殊能力によりレベルを下げられた場合、経験値を1ポイント稼げば、すぐもとのレベルに戻ることができる。しかし、それまで稼いだ経験値はむだになるし、連続してレベルを下げられると、回復することもできないのだ。

そのため、くねくねハニーと戦うには、矢などで遠距離攻撃するのが基本だ。どうしても近づいて戦うしかない場合には、確実に先制攻撃で倒したい。とにかく、くねくねハニーとの戦いでは、相手に特殊能力を使う隙を与えないことが重要なのだ。



くねくねハニーの踊りを受けると、シレンのレベルが1下がる。レベルが攻略のカギを握るこの冒険で、レベルダウンは致命的だ。

1レベルダウンなら、このくねくねハニーを倒せば、もとのレベルに戻すのは簡単。最低でも、連続のレベルダウンだけは受けないように。

矢などの遠距離攻撃で倒すか、封印の杖で封印するなどして対抗しよう。

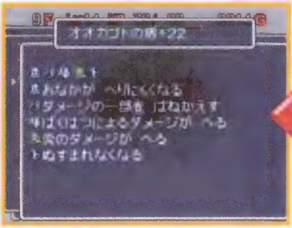
ワラドールの呪いを防ぐには

装備している盾に呪いをかけて、はずせないようにしてしまうワラドール。盾をはずせなくなると、状況に合わせて使い分けたり、合成の壺やマゼルンを使って合成したりすることができなくなる。

呪いへの対策としては、盾におはらいの巻物を合成して「祓」の印をつければOK。また、盾の印をいっぱいにしておいても呪われずにすむ。呪いは「呪」の印として盾につくことで効果を発揮するので、いっぱいだと印がつかずに効果を発揮できないのだ。

なお、呪われてしまった場合でも、おはらいの巻物を使えば解除できる。つけられた「呪」の印も、呪いの解除と同時に消える。

盾に「祓」の印をつけておけば、ワラドールの呪いは受けずにすむ。なお、おはらいの巻物を合成するには、マゼルンを利用するしかない。



印がいっぱいの場合でも、同様に呪いの効果を無効化できる。しかし、そのためにいらない印を合成して、大事な印を使うのはもったいない。

呪われた装備は、おはらいの巻物を使えば、すべて解除することができる。

鬼サソリとパオパ王のコンビに注意!!

鬼サソリとパオパ王は、どちらもシレンの動きを遅くする特殊攻撃を持っている。鬼サソリは特殊な毒を用い、パオパ王は鈍足の杖を使うのだが、そのどちらも、ここまでに手に入るアイテムでは防げないのだ。鬼ヶ島以降のダンジョンでは、杖の効果をはね返せる盾があるらしいのだが……。

動きが鈍くなること自体は、直接ダメージにはならない。しかし、この状態で敵に囲まれたりすると、ほとんど反撃もできずに倒されることになるのだ。

この特殊攻撃の効果は、一定時間で消える。これらの攻撃により動きが鈍くなったら、その場で回復するまで足踏みをしよう。

動きを鈍くされた状態で、さらに鈍くする攻撃を受けるとマヒしてしまう。

パオパ王の鈍足の杖により、動きが鈍くなってしまったシレン。このまま攻略を続けるのは、あまりにリスクが大きいのだ。

パオパ王を倒したら、その場で足踏みをして鈍足の効果が消えるのを待つ。満腹度をむだにすることになるが、へたに歩きまわるよりはいい。

にぎり親方は遠距離攻撃で倒す

にぎり親方は、シレン自体をおにぎりにするというちょっと変わった特殊能力を持つ。おにぎりにされてしまうと、攻撃力や守備力が激減し、アイテムをいっさい使えなくなる。可能な行動は、移動と攻撃だけといってよい。

おにぎりにされないように、にぎり親方は、矢などの遠距離攻撃で倒すようにしよう。

この効果は一定時間で解ける。また、一度倒されて復活してももとに戻る。

対ドラゴン用に「火」の印のついた盾を

盾に火炎草かドラゴン草を合成すると、「火」の印がつく。この印をつけた盾だと、炎のダメージが20％軽減されるのだ。

ドラゴンの吐く炎のダメージを軽減できれば、ずいぶんと戦いやすくなる。「火」の印の合成は、マゼルンを利用すれば簡単にできる。できれば、鬼ヶ島に挑む前に合成しておこう。

本来20ダメージのドラゴンの炎が、印の効果により16ダメージになる。

持ちかえりの巻物のお得な使い方

鬼ヶ島から新たに拾えるようになる、持ちかえりの巻物。これを使えば、装備しているアイテムだけではなく、すべてのアイテムを持ったままナタネ村へと戻れる。

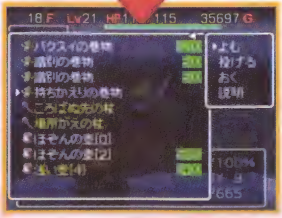
この効果を利用すれば、ダンジョン内のお店からアイテムとギタンを大量にゲットできる。やり方は非常に簡単で、お店の商品をすべて拾ったうえに、持っているアイテムをすべて売りはらう。さらに、売りはらったアイテムもすべて拾ってから、持ちかえりの巻物を読むだけでOKだ。

まず失敗はないテクニックだ。しかし、鬼ヶ島攻略はやり直しとなるので、よほどレアなアイテムがある場合以外は、この方法はおすすめできない。もともと鬼ヶ島にはアイテムを7個しか持ちこめないので、大量のアイテムを手に入れても使い道がないからだ。

また、なんらかの方法でアイテムを拾ったあとにお店を出て、店主に「どろぼう！」といわれてしまうと、この方法は使えない。ドロボウになったあとでは、持ちかえりの巻物の効果がうち消されてしまうので、注意しよう。

まず、お店で売っている商品を拾い集める。

続いて、アイテムをすべて売りはらおう。



アイテムを回収し、持ちかえりの巻物を読もう。

トドの盾でアイテム増殖

落ちているアイテムやシレンのアイテムを盗み、高とびで逃げるぬすっトド。このモンスターは、攻撃を受けると分裂し、さらに盗む前に倒すとアイテムを落とす。

そこで、盗まれなくなるトドの盾を装備したうえで、素手や矢などで攻撃する。こうすると、次々とみどりトドは分裂し、大量のアイテムを入手できるのだ。

ぬすっトドは、攻撃を受けるとシレンから盗むことを優先する。この特性を利用すれば、みどりトドを逃がさずに倒せるだろう。

トドの盾は、鬼ヶ島では行商人から買えることがある。また、それ以前には出現しない。

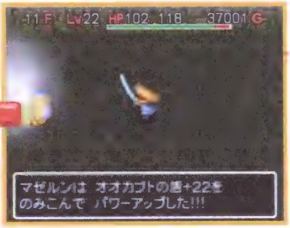
トドの盾を装備し、さらに床にアイテムを撒いて、みどりトドを接近させる。

素手で攻撃すれば倒しにくくなるのでより分裂しやすい。これでみどりトドを増やせ。

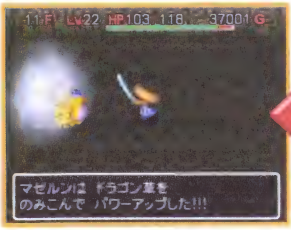
分裂したみどりトドへ優先攻撃。これで、このみどりトドも倒しやすくなる。

弟切草合成でダメージ軽減

弟切草や薬草を合成すると、武器は攻撃するたびにHPを回復し、盾は攻撃を受けるたびにHPを回復する。どちらもわずかずつしか回復しないが、戦いがきびしくなる鬼ヶ島では、このわずかの差がポイントとなることもある。



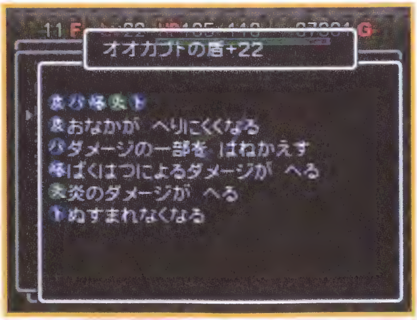
草を合成するには、マゼルンを利用するしかない。合成の順番にも決まりがあり、まずは、武器や盾などベースになるものから投げつけよう。



次に草を投げる。これでマゼルンを倒せば合成した装備が入手できる。できれば、鬼ヶ島に挑む前に、この合成はすませておきたい。

ほかにも、しあわせ草を武器や盾に合成すれば、モンスターを倒したときに入る経験値が多くなる。さらに、ドラゴン草を合成した武器は、HPが満タンなら10ダメージを与える炎を放てるのだ。

これらの合成は、盾の「火」の印に比べると、それほど必要ではないし効果も大きくない。しかし、印に空きがあるなら、合成しておいて損はないだろう。



特定の敵に有利になる印より、このような草の印のほうが使いやすい。

ガラハとの対決!!

最初に戦うのは子分のオニたち

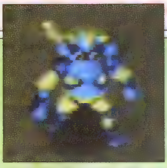
鬼ケ島の16Fは、ガラハとの対決になる中ボスステージ。とはいえ、子分の鬼を倒さないと、ガラハに近づくことはできない。

ここで出現する子分の鬼は、歩兵隊のチビオニ5体とゴツオニ4体、弓矢隊のヤセオニ5体とズングリオニ4体。これらの子分を倒し、ガラハと対決しよう。

なお、アスカとヒマキチは、合流していれば、ここで一緒に戦ってくれる。仲間がいれば、ここでの戦いはかなり楽になる。

【ボスデータ】

ガラハ



タイプ／ノーマル

HP	71
EXP	120

↓子分の数が多いため、すぐに取り囲まれてしまう。妖刀かまいたちがあれば、一気に倒すこともできるのだが……。

↑男と男の勝負に、こんなにたくさんの子分を連れてくるガラハ。ひきょうだとは思わないのだろうか。

まずは子分たちからかたづけよう!!

ガラハとの対決は、3つの段階に分けられる。まずは、チビオニとゴツオニの歩兵隊との戦い。ゴツオニは倍速で移動するので、たちまち鬼たちに取り囲まれることになる。チビオニはザコだが、ゴツオニは手強い。接近されたら、こちらを優先して倒そう。

↑仲間がいれば、戦いは格段に楽になる。妖刀かまいたちを持ったアスカがいれば、たちまちのうちに歩兵隊を倒してくれる。

↓弓矢隊を倒すのは大変。ほとんど動かない敵ばかりなので、近づいて炎上の巻物を使うのも、意外に効果的な戦法だ。

続いて攻撃してくるのは、弓矢隊のヤセオニとズングリオニ。ヤセオニは鉄の矢を放ち、ズングリオニは石を投げてくる。戦い方としては、多少のダメージを覚悟して、一気に距離を詰めるしかない。弓矢隊はほとんど動きまわらないので、苦戦することになるだろう。

中ボスであるガラハは、これといった特殊能力を持たないので、近づければ倒すのは難しくない。そして、ガラハさえ倒せば、この対決はシレンの勝利になるのだ!

→最高の砂鉄を使えば、一気にガラハに近づける。だが、持ちこむ余裕はない。

いよいよ最終決戦!!
VS.オヤブン

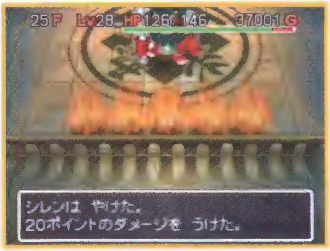
鬼ケ島の最上階25Fはスタジアムになっており、観客席には鬼たちがひしめいている。だが、ここで敵として出現するのは、オヤブンだけ。戦いは、シレンとオヤブンの一騎打ちなのだ。ここでオヤブンに勝利すれば、ついにナタネ村に真の平和が訪れるのだ。

↑スタジアムで盛りあがる鬼たち。周囲を敵に囲まれたこの雰囲気の中で、シレンは実力を発揮できるのだろうか。

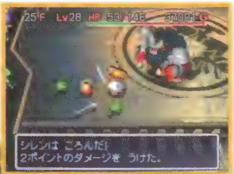
攻撃方法は3種類

オヤブンの攻撃は、炎を吐く、地面を叩いてゆらす、吹き飛ばす、殴るの4種類。炎はしばらく火柱が残るので、連続して吐かれると逃げ場がなくなるおそれもある。

また、オヤブンには炎が効かず、オヤブンは鈍足などのステータス異常から自力で回復できる。攻撃力や防御力も高い強敵なのだ。



↑オヤブンの炎は20ダメージ。シレンに当たったあと、さらに真横に火柱が残るという、2段階のやっかいな攻撃だ。



↓ふき飛ばしは、壁までシレンを飛ばすだけ。それほど気にしなくていい特殊攻撃だ。

↑地面をゆらされると、シレンはアイテムをばらまく。復活の草を落としたらヤバイ。

【ボスデータ】

オヤブン

タイプ/ノーマル

HP	450
EXP	–

冒険の章 …… 鬼ケ島

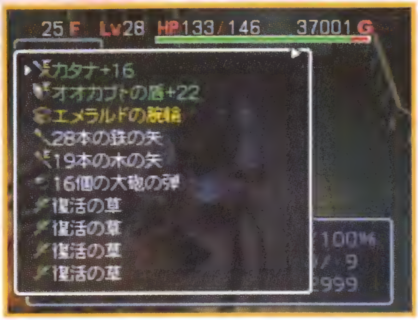
対オヤブン用の装備はこれ!!

ボスであるオヤブンは、ザコとはケタ違いの強さを持つ。それだけに、しっかりと戦いの準備をしなければ立ち向かえないだろう。

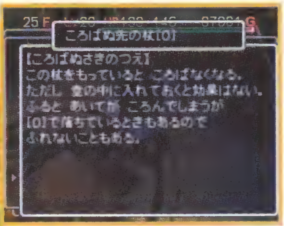
まずは、十分なレベルアップと鍛えあげた武器・盾が必須。盾には火、見、バなどの印をつけ、多少なりともダメージを軽減したい。

最低限の装備としては、この鍛えあげた武器・盾に加え、復活の草を2つか3つ用意したい。ちょっとした油断で倒されたりしないように、この復活の草で保険をかけておこう。もちろん、回復用に弟切草も忘れないように。

そのほかには、ころばぬ先の杖も役に立つ。すばやさ草も、うまく使えばノーリスクで戦えるので、使い勝手のよいアイテムだ。



十分なレベルと鍛えあげた剣。これまでにたくわえたすべてを投入しよう。



ころばぬ先の杖があれば、アイテムをばらまくことはない。たいしたことがないように思えるが、意外と効果的なのだ。

すばやさ草で倍速になり、攻撃したらななめ移動で逃げる。これを繰り返していれば、攻撃されることはない。

オヤブン攻略法

オヤブンとの戦いは、やはり正攻法が基本。杖の魔法は無効化されることがあり、ドラゴン草などが効かないので、とにかく、武器で斬って倒すしかないのだ。

唯一有効な戦法が、すばやさ草を使ってのヒット&アウェイ。攻撃とななめ移動で逃げることを繰り返せば、ダメージを受けずにすむだろう。

オヤブンに近づいて戦いたくないなら、ふきとばしの杖＋大砲の弾という組み合わせも有効。オヤブンを吹き飛ばして、離れたところから大砲の弾を転がすのだ。

オヤブンを倒せば、とりあえずはエンディングとなる。しかし、シレンの冒険は、実はまだまだ終わらないのだ。

オヤブンとの戦いは、小細工ぬきの男の戦い。力と力の激突だ。

オヤブンに勝利すれば、鬼たちはみんな改心する。そして、もう二度と村を襲わないと約束するのだ……。

クリア後も、再び鬼ヶ島に挑める。ラストではオヤブンとの再戦があり、勝利すると、いいものがもらえる。

さらなる冒険へ!!

シレンの冒険は、まだまだ終わらない!!

激闘の末にオヤブンを倒せば、感動のエンディング。これで長かった冒険もおしまい……と、思ったら大まちがい! なんとなんとシレンの目の前に新しいダンジョンの扉が開くのだ。

その名は「神社の隠し穴」。このダンジョンでは、モンスターを捕まえ、仲間として戦わせることができる。そして同時に、捕まえたモンスターをコレクションする「もののけ王国」もオープン。すべてのモンスターを集めて王国を完成させるため、シレンは再び冒険へと旅立つことになるのだ。

もののけ王国を作ろう!!

捕まえたモンスターを登録すれば、王国はどんどんにぎやかに。

神社の隠し穴

モンスターが仲間になってくれるかわりに、アイテムをいっさい持ちこむことができない。モンスターを捕まえながら、進んでいくのだ。

このあと、さらに難しい最終ダンジョンが…!!

さらに、神社の隠し穴でモンスターを集めている間にも、2つの新ダンジョン、「中腹の井戸」と「開かずの間」が出現する。

しかも、隠しダンジョンはそれだけではないという。きみが真の風来人をめざすのなら、なんとしてもすべてのダンジョンの扉を開き、完全クリアに挑戦しよう!!

中腹の井戸

ここでは、シレンではなく、モンスターがワナにかかってしまう。ワナを利用しながら進もう。

最終ダンジョン最果てへの道

開かずの間

シュテン村の子どもたちが、ダンジョンで行方不明に! 全員助けだすことができるだろうか。

資料の章

ダンジョンにはさまざまなアイテム、ワナ、そして土偶が登場する。これらについて学ぶことは、一人前の風来人になるためにとても重要だ。

アイテム紹介

アイテムをしっかりと使いこなしてこそ、難しいダンジョンも攻略可能となる。
初めて手に入れたアイテムがあったら、ここでチェック。さまざまなアイテムを上手に活用しよう。

表の見方

❶	❷	❸	❹	❺	❻	❼
アイアンヘッドの頭	9	なし	7	5000	2000	アイアンヘッドの頭の形をした両手持ちの武器。3マス離れた敵に攻撃可能。合成のベースにはできるが、他の武器に合成することはできない。アイアンヘッドがまれに落とすレアアイテム。

❶	アイテム名	アイテムの名前
❷	つよさ	武器は攻撃力、盾は守備力の数値。ここでは、あくまでも基本値を記している。
❸	印	合成した際に武器や盾につけられる印。印によって、さまざまな特殊効果が加算される。
❹	印の数	合成できる印の数。たとえば「5」の場合は、最大5つの印を合成できる。
❺	買値	店で売られている価格。武器はつよさ、盾・杖・壺は使える回数によって価格が異なる。ここでは、つよさが基本値（武器・盾）、使用回数0（杖ほか）のときの価格を記している。
❻	売値	店での買い取り価格。つよさや使える回数によって異なり、呪われているアイテムだとさらに価格が下がる。価格設定は買値と同じ。
❼	効果	アイテムを装備・使用したときの効果と特徴。

武器

特定のタイプのモンスターに効果があるものもある。
なお、両手用の武器は盾が持てなくなるので注意。

アイテム名	つよさ	印	印の数	買値	売値	効果
アイアンヘッドの頭	9	なし	7	5000	2000	アイアンヘッドの頭の形をした両手持ちの武器。3マス離れた敵に攻撃可能。合成のベースにはできるが、他の武器に合成することはできない。アイアンヘッドがまれに落とすレアアイテム。
オトトスピア	4	水	5	4000	1600	オトト大将たちが持つ魂のヤリ。水中のモンスターを攻撃でき、片手持ちなので盾を装備することができる。オトト系のモンスターが落とすこともある。
カタナ	10	なし	5	900	400	多くの風来人に愛用されている、一般的な武器。序盤では攻撃力も高く、合成のベースに適している。ダンジョン内で手に入れられるほか、シュテン山中腹の店でも購入できる。
かつおぶし	4	か	2	2000	1000	料理のときには欠かせないダシだが、ここでは武器として使用できる。食べると満腹度が20%回復するが、剣のつよさが減っていく。また、いざというときの非常食にもなる。
きたえた木刀	2	なし	1	3000	1500	長い間、風来人の手に渡りつがれ、鍛えられてきた木刀。名前のわりに攻撃力は高くないが、必ず基本値よりプラスの状態でダンジョンに落ちている。ベースにせず、他の武器に合成させよう。
木づち	3	木	5	4000	2000	両手持ち。ワナが壊せて便利だが、使っているうちに壊れてしまうのが難点。ワナを壊せる効果を他の武器に合成することができるが、武器が壊れてしまうという弱点も残ってしまう。

アイテム名	つよさ	印	印の数	買値	売値	効果
ケンゴウの刀	7	ケ	4	3200	900	攻撃したときに相手の武器をはじくことができる刀。本来、武器を装備していないモンスターからでもはじくことが可能。まれにケンゴウが落とす、レアアイテム。
剛剣マンジカブラ	18	なし	5	15000	7000	刀工師カブラが鍛えた剛剣。攻撃力がずばぬけて高いが、鬼ヶ島までのダンジョンには落ちていないため、入手するのが困難。手に入れられたら、合成のベースとして利用しよう。
こんぼう	3	なし	3	400	200	木を削って作ったポピュラーな武器。攻撃力が低く特殊な効果もない。だが、素手で戦うよりはましなので、カタナや長巻が手に入らないときの代用品として使おう。
ごんぼう	3	食	2	500	250	ただのゴボウだが、細長くて握りやすいので、装備して攻撃できる。食べると満腹度が20%回復するが、かつおぶしと違って、食べるとなくなってしまうので注意。
サトリのつるはし	13	サ	4	20000	10000	つるはしを5本合成すると完成する、黄金のつるはし。普通のつるはしと違い、どんなに壁を掘っても壊れることはない。合成しないと手に入れられない、レアアイテムだ。
成仏のカマ	5	仏	5	5000	2000	パコレプキンなどの、ゴーストタイプのモンスターに大ダメージを与えられるカマ。シュテン山道上級の低い階で手に入れられるので、ぜひ他の強力な武器をベースに合成させよう。
スパークソード	7	ス	6	15000	7500	攻撃したときの空振りがたまると、刀身が光り、会心の一撃が出る。合成できる印の数が多いが攻撃力があまり高くないので、他の武器に合成させるのがおすすめだ。
使い捨ての剣	35	捨	3	3000	1500	手に入れたときの攻撃力はもっとも高いが、攻撃するたびに剣の強さがどんどん減っていく。つよさが−40になると、お店では買い取ってもらえない。まさに、使い捨ての剣といえる。
つるはし	2	掘	5	3500	1600	ダンジョンの壁を掘れる。だが、色の濃い壁は掘れない。しかも、掘っているうちに壊れてしまうので注意しよう。合成すると、「掘れる」効果のほかに「壊れる」効果もついてしまう。
どうたぬき	12	なし	6	3600	1200	「どうたぬきゲンマ」という名の刀工師によって作られた刀。またの名を正名。基本的な攻撃力が高く、合成できる印の数も多いので、合成のベースには最適だ。
ドレインバスター	6	ド	5	5000	2500	ちからやレベルを下げてくる、ドレイン系のモンスターに大ダメージを与える剣。シュテン山道中級で手に入れられるので、早めに強力な武器に合成していこう。
長巻	6	なし	4	700	300	序盤で活躍する武器。しかし、印の数が少なく、基本攻撃力も低いので、合成のベースには向かない。プラス修正がついたものは、合成のために倉庫に預けておくといいだろう。
如意棒	5	なし	4	20000	10000	相手に当てると、かってに伸びて自分はあとずさるため、当たりさえすれば反撃を受けることはない。合成のベースにはできるが、他の武器に合成することはできない。両手持ち。
一ツ目殺し	9	目	4	4500	2000	一ツ目タイプのモンスターに大ダメージを与える、特殊な剣。ゲイズやアイアンヘッドなど、いやな攻撃をする一ツ目タイプのモンスターを一撃で倒せるので、合成をしておくと安心だ。
ヤリ	6	なし	7	10000	4000	2マス分攻撃できる。前方に2体モンスターがいる場合は、2体同時の攻撃も可能。だが、両手持ちなので盾が装備できない。合成のベースにはできるが、他の武器に合成することはできない。
妖刀かまいたち	5	三	4	5000	2500	前方3方向を一度に攻撃できる。モンスターハウスの入口などで使用すると便利。強力な武器をベースに、まっさきに合成させたい武器のひとつだ。シュテン山道初級で手に入れておこう。

盾

モンスターからのダメージを軽減してくれる唯一の防具。
武器と同様、どんどん合成させて強くしていこう。

アイテム名	つよさ	印	印の数	買値	売値	効果
うろこの盾	6	う	5	6000	3000	毒を受けつけない、特殊な魚のウロコでできている盾。装備すると、毒サソリなど、ちからを下げる敵からの毒を受けない。また、毒矢のワナの毒も防ぐ。入手したら合成用に残しておこう。
オオカブトの盾	10	なし	5	7000	3000	オオカブトのからで作った丈夫な盾。基本的な守備力が高く、印の数もそこそこあるので合成のベースに最適だ。シュテン山道で手に入れ、どんどん合成して強くしておこう。
皮の盾	4	皮	5	2000	1000	装備するとお腹の減るスピードが半分になる。そのうえ錆びない。他の盾をベースに合成すると、腹の減り具合が半分になる効果はつくが、錆びない効果はつかない。
きたえた木の盾	2	なし	1	3500	500	風来人の間で鍛えられた盾。必ず、つよさが基本値よりプラスの状態で落ちている。しかし、基本防御力が低く、合成できる印の数もひとつしかないので、合成のベースには向かない。
しあわせの盾	6	幸	5	15000	3500	モンスターから攻撃されたダメージ分だけ経験値がもらえる、幸せな盾。わざと攻撃を受けて経験値をためることもできる。入手が難しいので、手に入れられたら本当に幸せかも。
重装の盾	15	重	3	3000	1200	基本守備力はとても高いが、装備するとお腹の減るスピードが倍になるので注意。合成するとこの効果だけが残るので、合成はしないほうがよいだろう。
地雷ナバリの盾	8	爆	5	5000	2000	装備すると、地雷の爆発でのダメージが減る。そのほか、オヤジ戦車などの大砲の攻撃にも有効だ。基本守備力も高めなので、シュテン山道初級では重宝するだろう。
使い捨ての盾	40	捨	3	1600	600	手に入れたときの防御力はもっとも高いが、攻撃するたびに盾の強さがどんどん減っていく。つよさが−40になるとお店で買い取ってもらえないので、あとは捨てるしかない。
トドの盾	6	ト	6	6000	1500	鬼ヶ島までのダンジョンに落ちていない、レアアイテム。盗みをするモンスターから、アイテムやギタンを守る。合成できる印の数が多いが、合成のベースにはしないほうがよい。
呪いよけの盾	5	祓	5	10000	2500	装備すると、ワラドールなどの「呪いのぎしき」を無効にできる。呪われていないことは確かなので、識別されていなくても安心して装備できるが、つよさがマイナスの場合もある。
バトルカウンター	7	バ	5	4000	1000	盾から飛び出ているトゲトゲで、モンスターからのダメージの一部をはね返すことができる。合成できるようになったら、優先的に合成させると戦いが楽になる。
ばん族の盾	6	なし	5	1500	700	はるか遠くの異国からこの地に伝わってきた盾。守備力も印の数もそこそこだが、特別な効果がないので、強力な盾が出るまでのつなぎに使うしかないかもしれない。
矛の盾	7	なし	5	13000	5000	ひとつで、防御と攻撃をカバーできる盾。ただし、両手持ちの盾なので武器が持てなくなる。これをベースに合成はできるが、他の盾に合成することはできない。
見切りの盾	2	見	5	10000	5000	モンスターの攻撃を見切ってかわしやすくなるが、基本防御力が低いので、他の強力な盾に合成させるのがおすすめだ。落ちているのを見つけるのが難しい、レアアイテム。

杖

杖には相手にマイナス効果を与えるものが多いが、
中には、プラス効果のものもあるので注意して使おう。

アイテム名	買値	売値	効果
回復の杖	800	400	振った相手のHPが100ポイント回復する。弱った仲間に振るのが基本的な使い方だろう。ゴーストタイプのモンスターにダメージを与えることもできる。
からぶりの杖	2500	1200	振った相手の攻撃が、しばらくの間必ず空振りになる。強力な攻撃をしかけてくるモンスターを倒すときに使うとよいだろう。
草受けの杖	3000	1400	草や種を入れることができ、その効果を受けることができる杖。たとえば、しあわせ草を入れると「しあわせ草受けの杖」になり、振れば振るほどレベルアップできる。
草投げの杖	3000	1200	草や種を入れることができ、それを投げることができる杖。たとえば、火炎草を入れると「火炎草投げの杖」になり、火炎草を投げたときと同じ効果がある。
ころばぬ先の杖	1000	500	持っていると転ばなくなる。ただし、壺の中に入っていると効果なし。振れる回数が0で落ちている場合が多いが、投げると、相手を転ばせることができる。
しあわせの杖	3000	1000	振った相手のレベルを1上げる。モンスターをわざとレベルアップさせて経験値を稼げる。自分に当たった場合は、500ポイントの経験値がもらえる。
鈍足の杖	1200	400	振った相手のスピードが1／2になる。2回振ると相手はマヒするが、1ターンでもとに戻ってしまう。シップウなど、倍速のモンスターに振ると普通の速さになる。
トンネルの杖	2000	1000	杖から壁を壊す弾が飛び出す、不思議な杖。ただし、色の濃い壁は壊せない。また、モンスターに当たると、10ポイントのダメージを与えられる。
のりうつりの杖	500	250	振った相手に乗り移り、相手を思うように操ることができる。自分の体は魂の抜けた状態になるので、他の敵からの攻撃に注意。「もどる」でシレンに戻れる。
倍速の杖	2000	1000	バットカンガルーがまれに落とす杖。振った相手のスピードを倍にする。仲間に向かって振るか、魔法をはね返す敵に振って、自分に効果を受けることもできる。
場所がえの杖	800	400	振った相手と、場所を入れかわることができる。ただし、水中または空中のモンスターと入れかわった場合は、隣に陸があればそこに行き、なければどこかへワープする。
引きよせの杖	800	400	どんなものでも、振れば自分の前まで引き寄せる。アイテム、ワナ、階段、土偶も、目の前まで持ってこられる。離れ小島にあるアイテムも引き寄せられるので便利。
火ばしらの杖	2500	1200	振ると5マス分の火柱が立ち、モンスターやアイテムが燃える。火の強さによって、モンスターに5～20ポイントのダメージを与え、10ターン後に消える。
封印の杖	2000	500	パ王がまれに落とす杖。振った相手の特別な能力を封印する。自分に当たると口が開かなくなり、草やおにぎりが食べられなくなる。
ふきとばしの杖	500	250	振った相手を7マス後ろに吹き飛ばし、5ポイントのダメージを与える。アイテムや階段、ワナ、土偶も吹き飛ばすことができる。通路の入口のワナを回避するのに便利。
不幸の杖	2500	1000	振った相手のレベルをひとつ下げる。レベルの高い強力なモンスターに振れば、簡単に倒すことも可能だ。自分に当たった場合は、自分のレベルがひとつ下がる。
物知りの杖	1000	500	振った相手のHPや特徴など、攻略に役立つ情報を得られる。そのほか、趣味、生い立ち、テーマソングなど、モンスターたちの楽しい情報も知ることができる。

巻物

巻物は、基本的には使い捨てのもの。状況をよく見て読まないと、十分な効果を受けることができない。

アイテム名	買値	売値	効果
いかずちの巻物	500	250	雷を落とし、部屋にいるすべてのモンスターに20～35ポイントのダメージを与える。自分が通路にいる場合は、隣にいるモンスターにダメージを与える。
炎上の巻物	500	250	まわりに火柱が立ち、近づいてきたモンスターに20ポイントのダメージを与える。ただし、まわりにいる仲間やアイテムも燃えてしまうので注意しよう。
大部屋の巻物	2000	1000	そのときいるフロアの壁と水がなくなり大部屋に変化するが、固定ダンジョンのときはなにも起こらない。フロアに店がある場合、フロア全体が店になる。
おはらいの巻物	1000	500	装備しているアイテムの呪いがすべて解ける。さらに、呪われたアイテムを装備した仲間が隣にいれば、それも解ける。武器や盾に合成することもできる。
氷の巻物	1000	500	そのときいるフロアの水がすべて凍る。その場合、水中にいるモンスターは氷づけになり、水上に顔をのぞかせていたモンスターはその場で動けなくなる。
仕入れ直しの巻物	4000	2000	店の中で読むと、売っているアイテムが変わる。欲しいアイテムがなかった場合に読もう。最大で、9個のアイテムが仕入れ直される。
識別の巻物	500	250	未識別アイテムの、名前・性能・回数、呪いがわかる。運がよければ、持っているすべてのアイテムが識別される。武器や盾に合成することもできる。
すいだしの巻物	3000	1500	壺の中からアイテムを外に吸い出して、足下に落とす。合成の壺の場合、中からアイテムを取り出しても、合成できる数はもとには戻らない。
聖域の巻物	7500	2500	上に乗ると、モンスターから攻撃を受けない。ただし、遠距離攻撃の場合は、読んでもなくなるだけでなにも起きない。床に置くと張りついて取れないので気をつけよう。
ゾワゾワの巻物	1000	500	自分のまわり8マス以内にいるモンスターや仲間が、10ターンの間背中がゾワゾワして後ろが気になり、つい後ろを攻撃してしまうようになる。
地の恵みの巻物	1200	600	読むと、そのとき装備している盾の守備力が1ポイント上がる。ひとつの盾に対していくつでも読めるが、+99が上限となっている。
壺増大の巻物	2000	1100	容量を増やしたい壺を選んで読むと、壺が大きくなり容量が1増える。最大8まで増やすことができる。だが、ちょきんの壺には効果がない。
壺われずの巻物	2000	1000	その冒険の間、壺が割れなくなる。そのため、「ほぞん」や「ちょきん」以外の壺から中身を取り出すときに不便なので、使うときには気をつけよう。
天の恵みの巻物	1200	600	読むと、装備している武器の攻撃力が1ポイント上がる。ひとつの武器に対していくつでも読めるが、+99が上限となっている。
白紙の巻物	5000	2500	それまで使ったことのある巻物の中から選んで、名前を書いて使うことができる。武器や盾に合成させると、合成できる印がひとつ増えるので利用しよう。
バクスイの巻物	1200	600	部屋にいるすべてのモンスターと仲間を、10ターンの間眠らせる。しかし、さめると2倍のスピードになるので注意。武器や盾に合成することもできる。
引き上げの巻物	500	250	装備している武器などを持って、ナタネ村に帰ることができる。ただし、装備していないアイテムは持って帰れない。武器や盾に合成することもできる。
分身の巻物	1000	500	10ターンの間自分の分身が4体現れ、モンスターは分身に向かって攻撃し始める。ダンジョンで簡単に手に入れられるので、惜しみなく使用できる。
水がれの巻物	1500	750	そのときいるフロアの水が干上がる。水中のモンスターを簡単に倒したいときや、水中に貴重なアイテムが落ちてしまったときなどに便利。

アイテム名	買値	売値	効果
メッキの巻物	4000	2000	武器や盾をメッキして錆びなくさせる効果のほか、ヒビが入った腕輪を直すこともできる。鬼ヶ島までのダンジョンには落ちていない、レアアイテムだ。
持ち帰りの巻物	1000	500	アイテムを全部持ったまま、ナタネ村に戻ることができる。貴重なアイテムを持っているときにピンチになったら、迷わずこの巻物を読んでしまおう。
ワナけしの巻物	1000	500	部屋の中のワナがすべて消える。ワナは見えていても見えていなくても効果がある。通路で読むと、周囲8マス分のワナを消すことができる。

腕輪

一度に装備できる腕輪はふたつ。しかし、すぐに壊れてしまうので、使い捨ての気持ちで利用しよう。

アイテム名	買値	売値	効果
遠投の腕輪	4000	2000	装備すると、銀の矢のように投げたアイテムがどこまでも飛んでいく。矢を撃ったときも同様だ。壺を割るときは、必ずはずしてから投げよう。
回復の腕輪	5000	2500	1歩歩くたびにHPが5ポイントずつ回復するが、お腹の減るスピードは2倍になる。満腹度が0のときは、HP回復の効果がなくなる。
紙一重の腕輪	15000	7500	モンスターの攻撃をかわす確率が高くなる、レアアイテム。直接攻撃のほか、矢などの遠距離攻撃にも有効。ただし、紙でできているので燃えてしまう。
くねくねよけの腕輪	3000	1500	くねくねハニーのレベルを下げる「くねくねダンス」を無効化する。手に入れてもすぐに装備しないで、鬼ヶ島の14・15Fに着いてから装備しよう。
ちからの腕輪	5000	3400	装備するだけで、ちからが3ポイント上がる。ふたつ装備するとちからが6プラスされるので、強力なモンスターと戦うときにおすすめだ。
とうしの腕輪	10000	5000	モンスターやアイテムの場所が、わかるようになる。ダンジョン攻略が楽になるので、ぜひ手に入れておきたいアイテム。入手したらすぐに装備しよう。
白発白中の腕輪	4000	2000	百発百中の腕輪のにせもの。アイテムを投げたり矢を撃ったりしたときに、相手にまったく当たらなくなってしまう。まちがえて装備しないように。
ハラヘリよけの腕輪	5000	2500	装備していれば、ハラヘリーニョなどの満腹度を下げる「ハラヘリー」を無効化する。おにぎりをあまり持っていないときには便利な腕輪だ。
百発百中の腕輪	7500	3000	その名のとおり、アイテムを投げたり矢を撃ったりするときに、必ず相手に当たるようになる。遠距離攻撃をするときに重宝するだろう。
まがりの腕輪	5000	2500	アイテムを投げると、通路の角で曲がって飛んでいく。曲がり角が左右にある場合には優先的に右に曲がり、10マス離れた場所に落ちる。
まじしおの腕輪	5000	2500	しおいやん系のベロベロ攻撃（ちからを下げる）を無効化する。しかし、毒サソリや毒矢のワナなどの毒は防げない。しおいやんとの戦い専用の腕輪だ。

草

飲んでも投げても効果がある。どの草も飲めば、
それぞれの効果のほかに満腹度が5ポイント回復する。

アイテム名	買値	売値	効果
胃拡張の種	400	200	最大満腹度が10%上がる。手に入れたらすぐに飲んでしまおう。おにぎりが十分にあれば、それほど必要ではない。
命の草	400	200	最大HPが5ポイント上がる。モンスターに投げつけても効果は同じ。手に入れたら、迷わずにすぐ飲んでしまおう。盾に合成することもできる。
弟切草	500	250	HPが100回復するうえに、混乱も回復できる。ゴーストタイプのモンスターに投げれば、ダメージを与えることもできる。武器や盾に合成することが可能。
火炎草	700	350	炎を1マス分吐く。炎をモンスターに当てると約70ポイント、草を投げて当てると約45ポイントのダメージを与える。武器や盾に合成もできる。
雑草	50	25	特別な効果はない。他の草と同様、満腹度が5%回復するのみ。単体で落ちていることはなく、復活の草が使われたあとに残る。
しあわせ草	2000	1000	レベルが1上がる幸せな草。手に入れにくいので、仲間や敵に投げつけるよりもまっさきにシレンに飲ませよう。武器や盾に合成もできる。
すばやさ草	300	150	しばらくの間、シレンのスピードが倍速になる。モンスターに投げつけると、おなじく倍速になる。この場合、効果はフロアにいる間ずっと続く。
高とび草	300	150	一瞬で、そのフロアの別の場所に飛んでいく。飛んでいく場所はランダム。モンスターに囲まれたときに便利。モンスターに投げつけるとワープする。
ちからの草	1500	700	ちからが1ポイント上がる。ちからが最大のときに飲むと、最大値が1ポイント上がる。毒でちからが下がっていたときは、ちょっとくやしいかも。
天使の種	3000	1500	しあわせ草よりもさらに幸せなアイテム。飲むとレベルがいっきに3上がる。めったに入手できないまぼろしのアイテムだ。武器や盾に合成も可能。
毒消し草	400	200	しおいやんや毒矢のワナの毒で下がっていたちからを、最大値まで回復する。うろこの盾やまじしおの腕輪を装備していないときに便利だ。
毒草	1500	700	ちからが1ポイント下がり、5ポイントのダメージを受け、しばらくの間スピードが半分になってしまう。モンスターに投げつけて使用しよう。
ドラゴン草	500	250	飲むと炎を遠くまで吐く。炎をモンスターに当てると約70ポイント、草を投げて当てると約50ポイントのダメージを与える。武器や盾に合成もできる。
復活の草	2500	1250	ダンジョンで倒れても一度だけ生き返る（HP&満腹度全回復）。壺の中に入っていると効果なし。生き返ったあとは、雑草になってしまう。
めぐすり草	500	250	見えないモンスターやワナが見えるようになり、効果はそのフロアにいる間続く。モンスターハウスや源流の魔窟など、ワナの多いフロアで使おう。
薬草	100	50	飲むとHPが25ポイント回復する。ゴーストタイプのモンスターにぶつけると、ダメージを与えることもできる。武器と盾に合成することも可能。
よくきき草	1000	500	飲むと、草と種の効果が10ターンの間2倍になる。たとえば、よくきき草を飲んで命の草を飲めば、最大HPを通常の倍の10ポイント上げられる。

矢

強力なモンスターに対しても、遠くから矢を撃ってHPを削れば、かなり楽に倒すことができるだろう。

アイテム名	買値	売値	効果
会心の矢	120	40	会心の一撃が出やすい。攻撃力もそこそこ高いが、ダンジョンでは拾えないので入手が難しい。強力なモンスターとの戦闘用に取っておきたい。
かまいたちの矢	200	80	撃った矢が3方向に分かれて、どこまでも飛んでいく。モンスターハウスの入口で使おう。ダンジョンでは落ちていないので、入手は難しい。
木の矢	20	2	まれにボウヤーが落とす。ダンジョンで拾うほかにも、わざとボウヤーに撃たせ、部屋に散らばったものを回収する方法もある。攻撃力は低い。
銀の矢	80	20	他の矢と違って、モンスターや壁などに当たっても突きぬけていく。直線上に何体もモンスターが並んでいるときに便利。武器や盾に合成もできる。
鉄の矢	60	10	まれにコドモ戦車が落とす。こちらも、ダンジョンで拾うほかに、わざと撃たせて回収する方法がある。木の矢よりも、与えるダメージが大きい。

壺

ほぞんの壺はアイテムの出し入れができるが、その他の壺の場合、基本的には割るか吸い出すしかない。

アイテム名	買値	売値	効果
形見の壺	10000	5000	割ると、以前にダンジョンで倒れたときに装備していたアイテムが入っているというありがたい壺。落ちている場所のヒントは、ババさまが知っている。
合成の壺	8000	4040	最初に入れたアイテムがベースとなり、あとから入れたアイテムの特殊能力やプラスの強さが吸収される。一応、なんでも入れることができる。
識別の壺	1000	500	未識別のアイテムを入れると、すぐに識別してくれる。しかし、割るか吸い出しの巻物を読まないと、中身を取り出して使用することができない。
ちょきんの壺	2	1	持っていると、倒れてもお金がなくならないし、壺自体も残る。シュテン山道初級で必ず手に入れられるが、アイテム3つ分のスペースをとるのがつらい。
ビックリの壺	3000	1500	割るまで中身がわからない。貴重なアイテムが入っていることもあるが、モンスターが入っていたり爆発したりすることもあるので、注意が必要だ。
へんげの壺	2000	1000	入れたアイテムが、他のアイテムに変わってしまう不思議な壺。ときには、ダンジョンでは決して入手できないレアアイテムに変化することもある。
ほぞんの壺	1200	600	アイテムの出し入れができ、使用もできる便利な壺。おにぎりを入れておくと腐らない。モンスターにぶつけると、中のアイテムの効果が順に現れる。
水がめ	3000	1530	水に向かって「入れる」で水をくむ。水をかけると、「火を消す」「ワナを消し去る」「カタナを持つモンスターの力を半分にする」などの効果がある。

食料

空腹で倒れるのを防ぐためには、おにぎりの確保が大切だ。満腹度に合わせて、食べるおにぎりを選ぼう。

アイテム名	買値	売値	効果
大きなおにぎり	200	100	満腹度が100%になる。満腹時に食べると最大満腹度が5%増える。どのダンジョンに行くときにも、シレンの持ち物に入っている。
おにぎり	100	50	満腹度が50%回復する。満腹時に食べると最大満腹度が3%増える。にぎりへんげの攻撃でアイテムが変化するのは、このおにぎりである。
巨大なおにぎり	300	150	満腹度がいっぱいになり、最大満腹度が7%増える。シュテン山道中腹の店で売っているので、おにぎりが心もとない人は必ず購入していこう。
特製おにぎり	200	100	満腹度が30%回復。満腹時に食べると3%最大満腹度が増える。また、HPの回復、ちからが上がるなど、よい効果がランダムで現れる。
まずそうなおにぎり	40	1	満腹度が35%回復する。満腹時に食べると最大満腹度が1%増える。見るからにまずそうで、HPが減ったり混乱したりなどの悪い効果が現れる。

その他

ここで紹介しているアイテムは、矢などと同様、装備することでモンスターに攻撃ができる。

アイテム名	買値	売値	効果
石	100	50	1マス超えて飛んでいく石。投げてモンスターに当ててもたいしたダメージが与えられず、はずれることも多いので、直接攻撃をするほうが効率的。
大砲の弾	100	50	転がしてモンスターや壁にぶつかると爆発する。隣接している敵に当てると、自分もダメージを受ける。まれに、オヤジ戦車やウルロイドが落とす。
デブータの石	150	70	デブータ愛用の特別な石。2マス超えて飛んでいく。ただし、斜めと直線上の敵にしか当たらないので注意しよう。まれに、デブータが落とす。
割引券	2	1	行商人がダンジョンに落ちているアイテムと交換で落とす。撃つこともできるが、ダメージは期待できない。割引券1枚につき2%値段を割引してもらえる。

城の材料

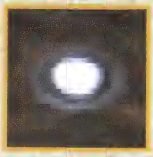
城の材料は、城の部品に加工できるほかに、さまざまな効果を持つ。シュテン山道でしか入手できない。

アイテム名	買値	売値	効果
岩	3000	800	本丸のほかに、お堀の材料にもなる。投げると近くのモンスターに飛んでいき、わずかずつだがダメージを与える。
よい岩	6000	1600	転んで割れてしまうこともある。投げると近くのモンスターに飛んでいき、ダメージを与える。ダメージは中くらい。
最高の岩	9000	2400	投げると近くのモンスターに飛んでいき、ダメージを与える。部屋にたくさんのモンスターがいても、十分全滅させられる。
鬼よけ水	4000	800	本丸のほか、外壁やお堀の材料にもなる。飲むとHPが50ポイント回復するので、薬草がなくなったときなどは、回復アイテムとしても使える。
よい鬼よけ水	8000	1600	飲むと、HPが100ポイント回復する。転んで割れてしまうこともある。HPのほかに状態異常も回復するので、ピンチのときは飲んでしまおう。
最高の鬼よけ水	12000	2400	飲むと、HP・満腹度・ちからが全回復する。HPのほか、状態異常も回復する。回復アイテムの中では、いちばんの回復能力を持つ。
木	3000	800	本丸のほか、二の丸や内壁の材料になる。投げてモンスターに当てると、吹きとばして30ポイントのダメージを与える。
よい木	6000	1600	投げてモンスターに当てると、吹きとばして40ポイントのダメージを与える。ちなみに、よい城の材料は、すべてシュテン山頂の村で購入することができる。
最高の木	9000	2400	投げてモンスターに当てると、吹きとばして50ポイントのダメージを与える。シュテン山道の中級でしか手に入れられない。
砂鉄	3000	800	本丸のほか、二の丸の材料になる。また、目の前にいるモンスターに投げて、目つぶしとしても利用できる。
よい砂鉄	6000	1600	周囲8マス以内にいるモンスターに投げると、目つぶしになる。目つぶし状態になったモンスターの攻撃は必ずはずれるので、安心して戦える。
最高の砂鉄	9000	2400	部屋にいるモンスターに投げるかばらまくと、目つぶしになる。ばらまいた場合は、部屋中のモンスターに有効。
土	3000	800	本丸のほか、二の丸、内壁、外壁の材料になる。シレンの土人形も作れる。土人形は、かってに動きまわってモンスターを倒してくれる。
よい土	6000	1600	土よりもやや強い、シレンの土人形を作れる。自分がフロアにいる間は消えないが、モンスターに倒されると、そのモンスターがレベルアップしてしまう。
最高の土	9000	2400	この土で土人形を作ると、作ったときのシレンと同じ強さを持つ。どんどんモンスターを倒してくれるが、土人形が倒したモンスターの経験値は得られない。

ワナ紹介

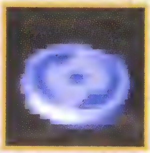
シレンの行く手をじゃまするワナの特徴を紹介しよう。なお、ワナは、めぐすり草を飲まないと、踏むか剣を振るまでは確認できない。

イガイガボトボト



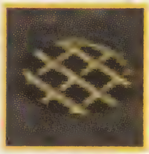
頭上からたくさんのイガイガがボトボトと落ちてきて、ダメージを受ける。9ポイントのダメージを受けるので、HPが少ないときは注意が必要だ。ふだんは、無視してもかまわないだろう。

回転板

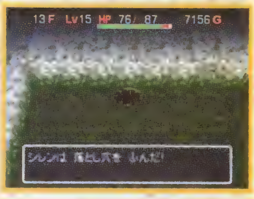


クルクル回る板。これにかかると、その場で目が回り、しばらくの間混乱してしまう。モンスターに囲まれたときにかかると、大ピンチになることもある。なお、混乱状態は10ターン後に回復する。

落とし穴



このワナにかかるとひとつ下の階に落ちてしまう。そのとき、ダメージも受ける。しかし、ダンジョン内の店の中にこのワナがあって見えていれば、売り物のアイテムを全部持ち逃げできるのだ。



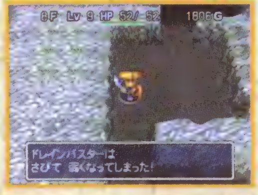
鉄の矢のワナ

鉄の矢が飛んできて、10ポイントのダメージを受ける。この矢も、シレンの右側から矢が飛んでくる。瀕死のときにかかってしまうと、1発で倒れてしまうことがあるので注意しよう。

木の矢のワナ

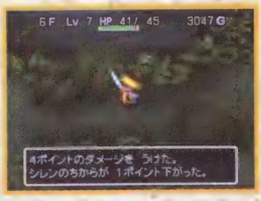
木の矢が飛んできて、5ポイントのダメージを受ける。矢は必ずシレンに向かって右側から来るので、モンスターが右側にいるときに、わざと踏んでダメージを与えることもできる。

ケロケロの雨



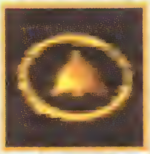
頭上からケロケロの雨が降ってきて、装備している武器や盾のつよさが、1ポイント下がってしまう。せっかく鍛えた武器や盾が錆びてしまう、悲しいワナだ。何度も踏むことのないようにしよう。

毒矢のワナ



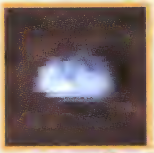
毒矢が飛んできて、3~6ポイントのダメージを受けるうえ、ちからが1ポイント下がってしまう。この矢も、シレンの右側から飛んでくる。うろこの盾を装備していれば、毒の効果を受けない。

召喚スイッチ



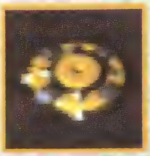
スイッチを踏むと、自分の周囲に4体のモンスターが現れる。出現モンスターは、そのときいるフロアのものだけ。ショウカンマルを倒すと、このワナを残す。なお、一度踏むと消えてなくなる。

ころび石



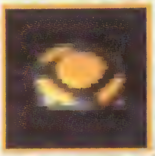
石のでっぱりにつまずいて転んでしまう。ダメージを受けるうえに、アイテムを落とす場合がある。ダメージよりも、転んだとき、壺などが割れたりアイテムが水中に落ちたりするほうがつらい。

大型地雷



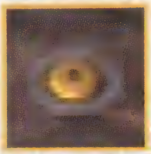
周囲1マスを巻きこんで爆発し、シレンのHPを4分の1にしてしまうので、いきなり大ピンチに陥ってしまう。地雷と同様に、巻きこまれたモンスターはすべてが即死する。

地雷

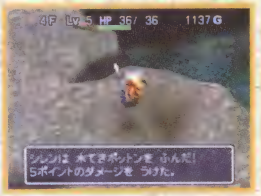


周囲1マスを巻きこんで爆発し、シレンのHPを2分の1にする。そのとき周囲にいたモンスターは即死する。踏んだら、すぐに回復アイテムを飲もう。ジライヤを倒すと、このワナを残す。

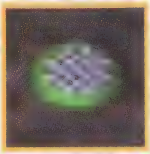
水てきポットン



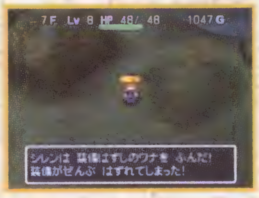
水てきが首筋に落ちて、その気持ち悪さにゾゾッとしてしまい、5ポイントのダメージを受ける。たいしたダメージではないので無視してもよい。スイテキマルを倒すと、このワナを残す。



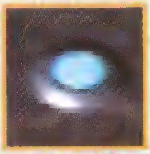
装備はずしのワナ



装備しているアイテムが一瞬ですべてはずれてしまう。だが、呪われたアイテムの装備もはずれるので、おはらいの巻物がなく、どうしても装備品をはずしたいときに利用すると便利だ。



大こうずいのワナ

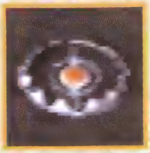


大洪水が起こり、そのフロアにいる全員がダメージを受ける。さらに、壺の中以外のおにぎりは腐り、巻物もぬれて使えなくなる(ぬれた巻物は壺から出して別フロアに行けば乾いて復活する)。

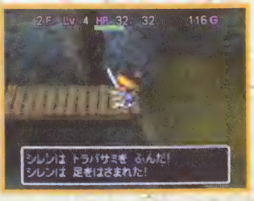
デロデロの湯

ワナからお湯が噴き出し、壺の中に入れていないおにぎりがすべて「まずそうなおにぎり」に変わってしまう。そうならないためにも、ふだんから、おにぎりはほぞんの壺の中に入れておこう。

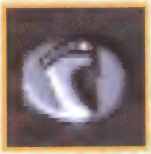
トラバサミ



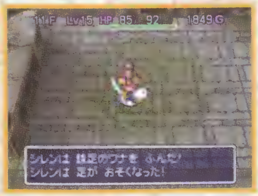
このワナにかかると、足をはさまれてしまって、しばらくの間移動ができなくなる。しかし、ダメージも受けず、ステータス異常にもならないので、ワナにかかってもそれほどは困らないはずだ。



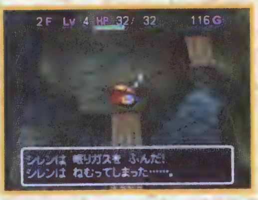
鈍足のワナ



頭にお地蔵さんが乗って体が重くなり、しばらくの間、シレンのスピードが半分になる。20ターン後にもとのスピードに戻るが、すばやさ草を飲めばすぐに治すことができる。

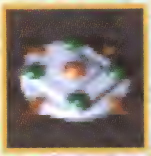


眠りガス



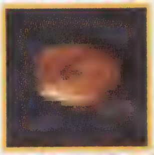
下から眠りガスが出て、5ターンの間、眠ってしまう。眠っている間は、攻撃も移動もできず、もちろんアイテムも使用できないので、モンスターが近づいてきても、なにもできなくなってしまう。

バネ



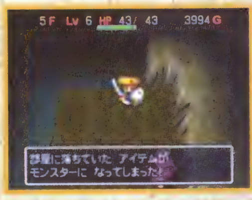
下からバネがのびて、一瞬で同じフロアの別の部屋に飛んでいってしまう。なお、ダンジョン内の店で売り物を持ったまま踏んでしまうと、ドロボウにされてしまうので気をつけよう。

丸太のワナ



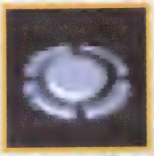
シレンの右側から丸太が飛んできて、その場から4マス吹き飛ばされるほか、ダメージも受ける。吹き飛ばされた先が水の上などの場合は、同じフロアの別の場所へワープしてしまう。

モンスターのワナ



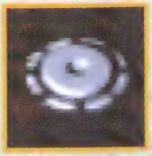
マムルの顔の絵がついたワナ。踏むと部屋の中のアイテムがすべてモンスターに変わってしまうので、くやしい思いをさせられる。出現するモンスターは、そのときいるフロアのものだけだ。

落石のワナ



頭上から石が落ちてきて13ポイント前後のダメージを受ける。HPが低いときなどはあなどれないワナなので、注意が必要だ。HPが13ポイント以下のときは、シレンが倒れてしまう。

大落石のワナ



頭上から石がたくさん落ちてきて、30ポイント前後のダメージを受けてしまう。周囲1マス内にいる仲間やモンスターも影響を受ける。大ダメージなので、いっきに瀕死状態になることもある。

土偶紹介

土偶は鬼ヶ島から登場する。土偶の効果は置いてある部屋の中でのみ有効で、何回か攻撃すれば壊れる。いやな土偶は壊してしまおう。

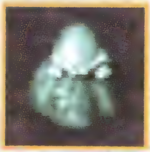
遠投の土偶

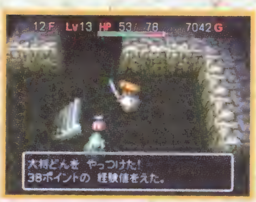
どんなアイテムを投げても、すべて突きぬけてどこかへ飛んで行ってしまう。これがある部屋では、くれぐれもアイテムのつまった壺を割ろうとしないように。せっかくの壺が消えてしまう。

おにぎりの土偶

この土偶がある部屋でモンスターを倒すと、必ずおにぎりに変化する。つまり、モンスターを次々とおびきだして倒していけば、おにぎりを無限に手に入れることができるというわけだ。

ギタンの土偶



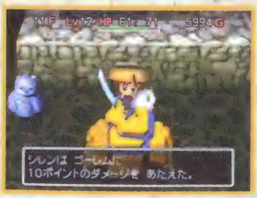


この土偶がある部屋でモンスターを倒すと、必ずギタンを落とす。おにぎりの土偶と同様に、わざとモンスターをおびきだしてから倒していけば、簡単にギタンをためることができる。

ころばしの土偶

シレンやモンスターを転ばせる土偶。転ばされると、アイテムを落としてしまう。シレンが部屋の外に出てから、モンスターをわざと転ばしてアイテムをたくさん回収するという利用法もある。

10ダメージの土偶



シレンやモンスターなどの、あらゆる攻撃によるダメージが、すべて10ポイントになってしまう。ワナやアイテムによるダメージも同様。シレンの状態によっては、ピンチにもなり助けにもなる。

ふきとばしの土偶

この土偶のある部屋で攻撃が命中すると、攻撃の対象が5マス後ろに吹きとばされる。先制攻撃が命中すれば相手を吹き飛ばすことになるので、コツさえつかめばノーダメージで相手を倒せる。

大バクハツの土偶

この土偶を壊すと大爆発を起こし、シレンのHPが4分の1に減ってしまう。爆発時に周囲のモンスターを巻きこみ、即死させることも可能なほどだ。なんの効果もないのでさわらぬほうがよい。

身がわりの土偶

部屋にいるすべてのモンスターが、シレンとまちがえてこの土偶を攻撃する。だがすぐに壊れてしまう。モンスターが集まって来たら、逃げるか、壊れる前にモンスターを全部倒すほうがよい。

魔法消しの土偶

これがあると、巻物や杖を使っても、効果が消されてしまう。シレンだけではなくモンスターにも有効なので、パ王やバットカンガルー系のモンスターと戦う場合には、ありがたい土偶なのだ。

ほかにもまだまだ見たことのない土偶が…!!

ここに紹介したもの以外にも、土偶はまだまだあるらしい。中には、シレンを直接攻撃してくる土偶など、これまで以上にシレンのピンチを招くものもある。見知らぬ土偶を発見した場合には、すぐに近づくことはせずに、遠くから矢などで攻撃してみよう。そうすれば、名前だけはわかるので、ある程度土偶の効果を推測できることもある。

なお、悪い効果ばかりではなく、シレンにとってはうれしい効果の土偶もある。うまく利用すれば、冒険がぐっと楽になるだろう。

↑見たことのない土偶。いったいどんな効果があるのだろう――。

資料の章……土偶紹介

コラム

◎どこにあるのかゴールドダンジョン!?

黄金の間

お宝満載の超お得ダンジョン それが『黄金の間』だ!!

シュテン山道や鬼ヶ島の探索中に、いつものものとはちょっと違う階段を見つけたことはないかな。これこそは、黄金の階段。ダンジョンを進むためのもうひとつのルート、「黄金の間」への入口なのだ。

黄金の間は、その名のとおり壁面が金色に輝くフロア。一度黄金の階段を降りると、4フロア前後の間は、黄金の間が続くのだ。その後、冒険はもとのダンジョンに戻ることになる。

黄金の間に関するくわしい情報は不明だが、出現するモンスターがもとのダンジョンとは違っていたり、通常ダンジョンではめったに手に入らないレアアイテムが落ちていたりするらしい。

真の風来人をめざすなら、一度は足を踏み入れてみたいものだが……。

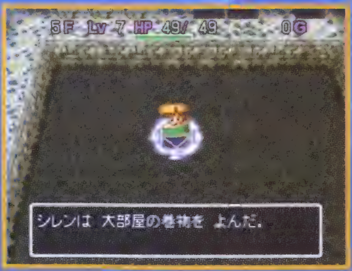
普通とは明らかに違う色の階段。これぞまさしく黄金の階段!?

階段を降りれば黄金の間。いったい、なにが待っているのか。

黄金の間を見つけるには…

黄金の間の入口は、すでに書いたように、黄金の階段だ。この階段は、普通のダンジョンの壁の中に隠されていることが多い。何階にあるかは判別できないので、各ダンジョンに大部屋の巻物を持ちこんで、怪しいと思う階で読んでみよう。

金色に輝く部屋だなんて……マーモリーワンダフル!!



山道では、大部屋になるフロアが限られているので探しやすい。

一 もののけの章

戦いに勝つ最大の秘訣は、相手のことをよく知ること。それぞれのモンスターの特徴がわかれば、おのずから勝つ方法も見出せるはずだ！

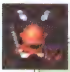
モンスター虎の巻

鬼ヶ島までのダンジョンに出現する可能性のあるモンスターは、47系統129種類。レベル3以上のモンスターの大部分は、仲間や土人形を倒してレベルアップしないかぎり、出現することはない。

表の見方

タイプ ①ノーマル ……………………………… MONSTER

足軽②どん系　攻撃面では直接攻撃のみ。③、レベルが上がると、いろいろな盾を装備するようになるので要注意だ。



LV.2 侍どん

HP	23	EXP	18
強さ	★		★★

足軽どんがちょっとだけ出世して、バトルカウンターを手に入れた形態。与えたダメージの一部をはね返してくるので、矢などで倒すとよい。

⑤LV.1 ⑥足軽どん

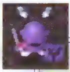
HP ⑦	10	EXP ⑧	6
強さ ⑨	★		★

足軽の名にふさわしく弱い。なんの特殊能力もないので、シレンがレ⑩以上になっていれば、素手でも倒すことができるだろう。

LV.4 殿様どん

HP	65	EXP	250
強さ	★★★		★★

とうとう一軍を率いる立場にまでに出世した。飛んできたアイテムをすべてはね返してくるので、矢や石による攻撃は禁物だ。



LV.3 大将どん

HP	31	EXP	38
強さ	★★		★★

足軽どんがさらに出世して、やまびこの盾を装備するようになった。杖の効果をはね返すので、まちがっても鈍足の杖などを振らないように。

1. モンスターのタイプ
2. モンスターの系統
3. その系統の特徴
4. モンスターのグラフィック
5. モンスターのレベル
6. モンスターの名前
7. モンスターのHP
8. 倒したときに得られる経験値
9. モンスターの強さ
   ★…………攻撃力　★…………総合力
   ★は通常攻撃で与えてくるダメージの大きさを、★は防御力や特殊能力も含めた強さを示す。
10. モンスターの特徴

索引

系統のあるモンスター

アイアンヘッド系 …… 105
足軽どん系 …… 105
イタテン系 …… 106
馬武者系 …… 106
ウルロイド系 …… 107
オトト兵系 …… 107
ガマラ系 …… 108
岩獣ズドン系 …… 108
ゲイズ系 …… 109
ケロぼうず系 …… 109
ケンゴウ系 …… 110
ゴーレム系 …… 110
しおいやん系 …… 111
シャーガ系 …… 111
スイテキマル系 …… 112
水龍系 …… 112
タイガーウッホ系 …… 113
チビオニ系 …… 113
チンタラ系 …… 114
テッポーウォー系 …… 114
デブータ系 …… 115
毒サソリ系 …… 115
ドラゴン系 …… 116
にぎりみならい系 …… 116
ぬすっトド系 …… 117
バ王系 …… 117
パコレプキン系 …… 118
バットカンガルー系 …… 118
ハラヘリーニョ系 …… 119
ピコタン系 …… 119
ヒツジ神官系 …… 120
ひまガッパ系 …… 120
ボウヤー系 …… 121
ボーンドラゴン系 …… 121
マゼルン系 …… 122
マムル系 …… 122
マルジロウ系 …… 123
Mr.ブーン系 …… 123
ものまね仮面系 …… 124
ヤセオニ系 …… 124
ヤミキチ系 …… 125
ワラドール系 …… 125

独立系のモンスター

アメンジャ …… 126
かんにんぶくろ …… 126
くねくねハニー …… 126
ヨロイグモ …… 127
ンドゥバ …… 127

MONSTER

タイプ／一ツ目

アイアンヘッド系

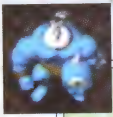
攻撃力が高いだけでなく、3マス分の遠隔攻撃能力までも持つモンスター。接近する際には位置どりに注意。

LV.1 アイアンヘッド

HP	40	EXP	43
強さ	★★		★★

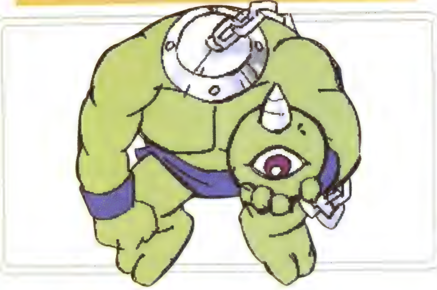
攻撃力はゴーレムと同じくらい。しかし、3マス先から攻撃してくるので、はるかにやっかいだ。射程内に入ったら、直線上には立たないこと。

LV.2 チェインヘッド

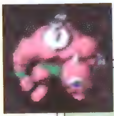


HP	69	EXP	75
強さ	★★★		★★

レベルアップしても、特殊能力には変化がない。HPもそれほど高くはないので、強力な武器かドラゴン草があれば、倒すのは難しくない。



LV.3 ギガヘッド



HP	140	EXP	3150
強さ	★★★★★		★★★

特殊能力はそれほど変わらないが、チェインヘッドに比べると、けたはずれの強さだ。鬼ヶ島で遭遇してしまった場合には、逃げたほうがよい。

MONSTER

タイプ／ノーマル

足軽どん系

攻撃面では直接攻撃のみ。しかし、レベルが上がると、いろいろな盾を装備するようになるので要注意だ。

LV.1 足軽どん

HP	10	EXP	6
強さ	★		★

足軽の名にふさわしく弱い。なんの特殊能力もないので、シレンがレベル3以上になっていれば、素手でも倒すことができるだろう。

LV.2 侍どん

HP	23	EXP	18
強さ	★		★★

足軽どんがちょっとだけ出世して、バトルカウンターを手に入れた形態。与えたダメージの一部をはね返してくるので、矢などで倒すとよい。

LV.3 大将どん

HP	31	EXP	38
強さ	★★		★★

足軽どんがさらに出世して、やまびこの盾を装備するようになった。杖の効果をはね返すので、まちがっても鈍足の杖などを振らないように。

LV.4 殿様どん

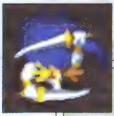
HP	65	EXP	250
強さ	★★★		★★

とうとう一軍を率いる立場にまでに出世した。飛んできたアイテムをすべてはね返してくるので、矢や石による攻撃は禁物だ。

タイプ／ゴースト　MONSTER

イダテン系

倍速モンスター。レベルが上がると2回攻撃、3倍速、3回攻撃と、どんどん速さが上がっていく強敵だ。



LV.2 シップウ

HP	60	EXP	85
強さ	★★★		★★★

倍速移動に加えて、1ターンに2回攻撃できるようになった。おまけに飛行能力まであるので、水路を無視して突っこんでくる強敵だ。

LV.1 イダテン

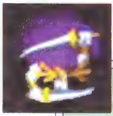
HP	35	EXP	35
強さ	★★		★★

1ターンに2マスまで移動。しかし、攻撃は1ターンに1回だけで、防御力もそれほど高くない。1対1で殴り合うかぎり、たいした相手ではない。

LV.4 ダイレップウ

HP	133	EXP	4000
強さ	★★★★★		★★★★★

カミカゼの能力に、パコレプキン系が持つ壁ぬけ移動まで加わった最悪の敵。鬼ヶ島までには、まず出会うことはないはずだが……。



LV.3 カミカゼ

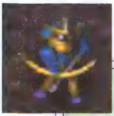
HP	100	EXP	2000
強さ	★★★★		★★★★

3倍速移動で3回攻撃してくる飛行モンスター。シレンがすばやさ草を飲んでも、速さでは勝てないのだからたまらない。HPの低さが救いだ。

タイプ／ノーマル　MONSTER

馬武者系

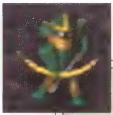
すべてを貫通する銀の矢を撃ってくる、半人半馬のモンスター。シレンに隣接すると、後ろ足で蹴りつけてくる。



LV.2 荒馬ザムライ

HP	79	EXP	800
強さ	★★★		★★★

攻撃力、守備力は上がっているけれど、能力は変わらない。この系列は、通路に入れば矢を撃ってこないので、戦うときにはこれを利用しよう。



LV.1 馬武者

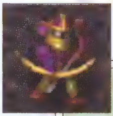
HP	26	EXP	21
強さ	★★		★★

攻撃力自体は、コドモ戦車と同程度。ただし、銀の矢はシレンを貫通して他のモンスターにもダメージを与えるので、レベルアップにつながる。

LV.4 乱れ馬王

HP	110	EXP	3100
強さ	★★★★★		★★★★★

もはや問答無用の強さ。武器と盾がよほど強化されていて、シレンのレベルが30以上あるなら、まともに戦っても勝負になるのだが……。



LV.3 あばれ馬将軍

HP	90	EXP	1950
強さ	★★★★		★★★★

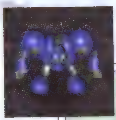
遠隔攻撃も直接攻撃も、しゃれにならないぐらい強力。出現させてしまったら、直線上に立たないようにして逃げてしまったほうがよい。

タイプ/ノーマル ………… MONSTER

ウルロイド系

大砲の弾を投げてくる戦闘メカ。レベルが上がると射程が伸びる。地雷ナバリの盾がないときびしい。

LV.1 ウルロイド



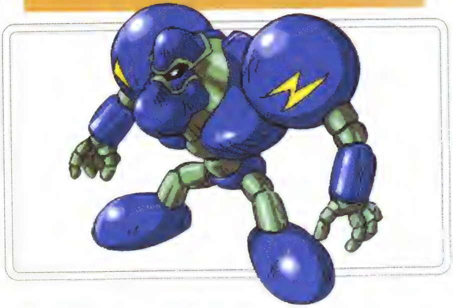
HP	52	EXP	60
強さ	★★		★★★

シレンが2マス以内に近づくと、砲撃してくる。砲撃のダメージは15ポイントと少なめなので、ダメージ覚悟で接近して斬りつけてやろう。

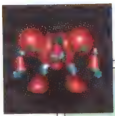
LV.2 ゴリボット

HP	52	EXP	1750
強さ	★★★		★★★★

砲撃の射程範囲が5マスに伸び、ダメージも20ポイントにアップ。通路にいても砲撃してくるのがつらい。封印の杖で能力を消してしまおう。



LV.3 ベアボーグ



HP	120	EXP	2500
強さ	★★★★★		★★★★

砲撃のダメージは25、射程はなんと10。おまけに守備力まで高いので、倒すのは大変。「ドラゴン草」や「すばやさ草」で、短期決戦を狙おう。

タイプ/ノーマル ………… MONSTER

オトト兵系

見た目のとおり、水中でも移動することができるモンスター。オトト軍曹以上は、水中にいるとHPが回復する。

LV.1 オトト兵

HP	30	EXP	13
強さ	★		★

オトト海援隊の下っぱだ。水中移動以外にはなんの特殊能力もなく、攻撃力や防御力も低い。シレンが素手でなければ、問題なく倒せるだろう。

LV.2 オトト軍曹

HP	40	EXP	15
強さ	★		★★

オトト兵と大差ない相手だが、HPが減ると、水中に逃げようとする。また、水中からもシレンを攻撃してくるので、水路に近づくときには注意。

LV.3 オトト大将

HP	50	EXP	22
強さ	★★		★★

特殊能力や行動パターンは、オトト軍曹と同じ。HPが大きいぶん倒しにくいが、矢で追い打ちをかければ、逃がさずにとどめを刺せるだろう。

LV.4 オトトげんすい

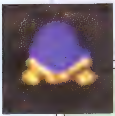
HP	100	EXP	550
強さ	★★★		★★

レベル4になるといきなりHPとEXPが激増するが、特殊能力は変わらない。他の系列のレベル4モンスターに比べれば、かなり楽な相手だ。

タイプ／ノーマル …………………………………… MONSTER

ガマラ系

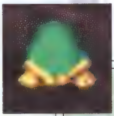
お金大好きのガマグチ型モンスター。シレンからギタンを盗むと同時に、ワープして逃げてしまうのだ。



LV.2 ガマグッチ

HP	16	EXP	25
強さ	－		★★★

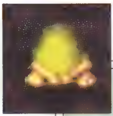
出会ったところで、命の危険がないので楽な相手。この系列のモンスターは、ギタンを盗んだあとは、倍速で逃げまわることも覚えておこう。



LV.1 ガマラ

HP	11	EXP	6
強さ	－		★★

ガマラ系のモンスターは、基本的にギタンを盗むだけで攻撃はしてこない。盗まれた場合も、追いかけて倒せば、取り戻すことができるのだ。



LV.3 ガマゴン

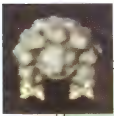
HP	40	EXP	300
強さ	－		★★★★

レベル3になっても攻撃力は皆無だ。また、どのレベルでも、盗まれる前に倒すと必ずギタンを落とすので、矢などで倒すのがよいだろう。

タイプ／ノーマル …………………………………… MONSTER

岩獣ズドン系

岩から生まれた猛獣。そのパワーでシレンを突き飛ばして攻撃してくる。レベルが上がると、壁まで壊してしまう。



LV.2 岩獣ガガン

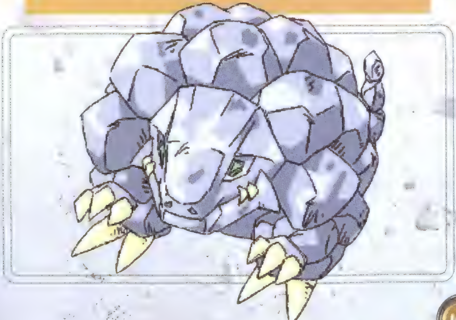
HP	70	EXP	85
強さ	★★★		★★★★

体当たりをくらうと、シレンが壁を壊して吹き飛び、3ターンの間マヒする。ただし、距離が離れるために、連続で攻撃される危険は少ない。

LV.1 岩獣ズドン

HP	55	EXP	40
強さ	★★		★★

体当たりで、シレンを壁まで突き飛ばす。ただし、突き飛ばしのダメージはわずかに5なので、通常攻撃のほうがはるかに痛いのだ。



LV.3 岩獣ドガガーン

HP	115	EXP	3100
強さ	★★★★★		★★★★★

特殊能力はガガンと同様だ。ただし、攻撃力が非常に高いので、壊れない壁に向かって突き飛ばされると、マヒしている間に大ダメージを受ける。

タイプ／一ツ目 …… MONSTER

ゲイズ系

巨大な一つ目で催眠術をしかけてくるモンスター。これを受けると、シレンがかってにアイテムを使ってしまう。

LV.1 ゲイズ

HP	19	EXP	20
強さ	★		★★★

HPが低いので、一撃で倒せるなら問題ない。一ツ目殺しがあれば確実だが、ない場合には、遠距離から矢を撃ったあとで攻撃すればよい。

LV.2 スーパーゲイズ

HP	50	EXP	200
強さ	★★		★★★★

どのレベルも催眠術の効果は同じ。1ターンむだにするだけでなく、アイテムを失う危険があるのが大問題。接近される前に勝負を決めよう。

LV.3 ハイパーゲイズ

HP	100	EXP	2000
強さ	★★★		★★★★

この系列にもっとも効果的なのは、やまびこの盾。催眠術を反射してくれるので、相手のほうが混乱するのだ。そうなったら簡単に倒せるはずだ。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

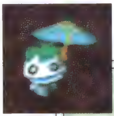
ケロぼうず系

攻撃力や防御力は低めだが、武器や盾を弱体化させるという能力を持つモンスター。飛行能力もあわせ持っている。

LV.1 ケロぼうず

HP	6	EXP	5
強さ	★		★

レベル1では、特殊能力を持たずに単に殴ってくるだけ。チンタラやあなぐらマムルよりもほんのわずかに強いだけなので、簡単に倒せる。



LV.2 ケロケロぼうず

HP	20	EXP	30
強さ	★		★★★

特殊攻撃を受けると、装備している武器の強さが1段階下がってしまう。こいつと戦うときだけは武器をはずし、素手で殴りかかるとよい。

LV.3 ジャノメぼうず

HP	65	EXP	70
強さ	★★		★★★★

レベル3になると、武器だけでなく盾の強さまで下げてくることがある。メッキの巻物で錆びなくなっている装備があれば問題はないが……。

LV.4 ドシャブリぼうず

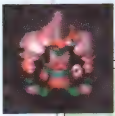
HP	85	EXP	1450
強さ	★★★		★★★★★

特殊能力がさらにパワーアップ。装備の強さを下げるだけでなく、メッキや合成された印まで消してしまう。遠距離攻撃で倒すのがいちばん。

タイプ／ノーマル　MONSTER

ケンゴウ系

シレンの装備をはじき飛ばす剣士。飛ばされた装備は、モンスターや仲間に当たると、なくなってしまうのだ。



LV.2 イアイ

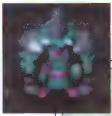
HP	80	EXP	1450
強さ	★★★	★★★★	

盾だけでなく、武器まではじき飛ばす。攻撃力や守備力も高いので、飛ばされると大ピンチ。遠距離攻撃で確実にしとめるのが、賢い戦法だ。

LV.1 ケンゴウ

HP	42	EXP	55
強さ	★★	★★★	

特殊能力でシレンの盾をはじき飛ばす。山道中級では、飛ばされた盾が谷に落ちて回収不能になる危険性が高い。常に壁を背にして戦おう。



LV.3 シハン

HP	125	EXP	2250
強さ	★★★★★	★★★★★	

レベル3になると、腕輪まではじき飛ばす。この系列にのりうつりの杖を使うと、他のモンスターから装備品をはじき飛ばせるようになる。

タイプ／一ツ目　MONSTER

ゴーレム系

特殊能力をまったく持たないモンスター。ただし、そのぶん攻撃力と守備力が高いので、油断は禁物だ。

LV.2 ストーンゴーレム

HP	70	EXP	550
強さ	★★★	★★★	

レベルが上がっても、やはり殴ってくるだけ。鈍足の杖を使うかすばやさ草を飲んで、逃げながら戦えば、ノーダメージで倒せてしまうはずだ。

LV.1 ゴーレム

HP	43	EXP	40
強さ	★★	★★	

山道上級で初登場。弱いモンスターではないけれど、ただ殴ってくるだけなので、同じフロアで出現するアイアンヘッドに比べれば楽な相手だ。

LV.3 マグマゴーレム

HP	95	EXP	1250
強さ	★★★★	★★★★	

これも特殊能力はないが、さすがに堅い。相手の守備力に関係なく、一定量のダメージを与えられるアイテム(火炎草や大砲の弾など)を使おう。

タイプ／ドレイン …… MONSTER

しおいやん系

ベロベロなめてシレンのちからを下げる、いや～なモンスター。まじしおの腕輪があれば、能力を無効化できる。

LV.1 しおいやん

HP	11	EXP	5
強さ	★		★★

シレンのちからを1下げる。序盤でこれをくらうと、やる気が一気にうせるので、極力一撃で倒すこと。下がったちからは毒消し草で回復可能。

LV.2 まじしおいやん

HP	40	EXP	35
強さ	★		★★★

ちからの最大値を1下げる。最大値を下げられると毒消し草では回復できないので、事態は深刻だ。遠距離攻撃でさっさと倒してしまいたい。

LV.3 しおやだん

HP	70	EXP	690
強さ	★★★		★★★★★

ちからの最大値を2下げるうえに、ダメージを受けると分裂する可能性がある。「ドラゴン草」を飲んで、確実に1発で倒そう。

LV.4 しおかんべん

HP	65	EXP	750
強さ	★★★		★★★★★

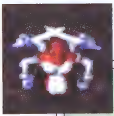
ちからの最大値を3も下げる。もちろん、分裂能力も健在だ。こいつがいるダンジョンでは、どうしても、まじしおの腕輪を入手しておきたい。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

シャーガ系

なぜか腕があり、剣で攻撃してくるヘビ。レベルが上がると攻撃回数が増えていくので、どんどん手強くなる。

LV.1 シャーガ



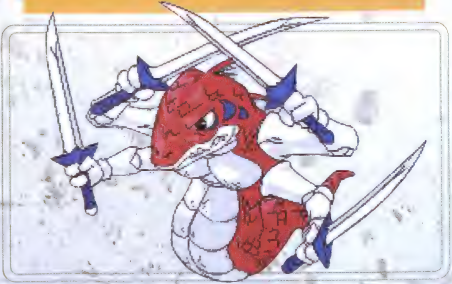
HP	37	EXP	35
強さ	★★		★

特殊能力はないが、攻撃力はなかなか高い。シレンのレベルや装備によっては、きびしい相手にもなる。そんなときは遠距離攻撃で倒そう。

LV.2 ナシャーガ

HP	85	EXP	1150
強さ	★★★		★★★★

隣接されると、1ターンに2回連続攻撃をしかけてくる。移動力のほうは倍速にはならないが、それでも、かなりのダメージを受けるだろう。



LV.3 ラシャーガ

HP	100	EXP	1500
強さ	★★★★		★★★★★

移動力は変わらないが、なんと1ターンに3回も攻撃してくる。こいつの隣に立つのは極力避けたい。矢などでHPを削るのがよいだろう。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

スイテキマル系

いわゆる忍者。生きている間は通常攻撃しかしてこない。しかし、倒されるとワナを残すことがあるので要注意。

LV.2 ジライヤ

HP	30	EXP	35
強さ	★★		★★

スイテキマルよりは確かに強いが、倒すこと自体は簡単。ただし、地雷を残して消えるため、通路で倒すことだけは極力避けたい。

LV.1 スイテキマル

HP	12	EXP	9
強さ	★		★

下忍中の下忍。攻撃力も守備力も、まったくたいしたことはない。おまけに残すワナは、たった5ダメージしか与えられない水てきポットンだ。

LV.4 ダイジライヤ

HP	69	EXP	300
強さ	★★★		★★★

倒されると大型地雷を残す。この系列のモンスターは、倒すとワナを残す。アイテムや階段の上で倒せばワナを出さないので、うまく誘導しよう。

LV.3 ショウカンマル

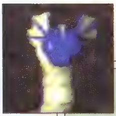
HP	32	EXP	46
強さ	★★		★★

残すワナが召喚スイッチになっただけで、実力はジライヤと大差ない。攻撃力や、HPはほとんど変わらないので、同じ感覚で戦っても大丈夫。

タイプ／ドラゴン …… MONSTER

水龍系

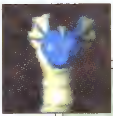
水棲のドラゴン一族。炎ではなく、こごえる息を吐く。これを受けると、1ターンの間凍りついてしまうのだ。



LV.2 海龍

HP	75	EXP	1000
強さ	★★★		★★★

これも陸に上がることはできないので、隣接されなければ問題はない。こごえる息のダメージは20ポイントに上がっている。



LV.1 水龍

HP	55	EXP	100
強さ	★★★		★★

こごえる息のダメージは15ポイント。直接攻撃もなかなか強力だが、水中から出ることができない。水辺を移動するときだけ注意すればOKだ。

LV.3 水神龍

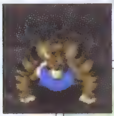
HP	100	EXP	2500
強さ	★★★★		★★★★

こごえる息のダメージは25ポイント。この系列は、水がれの巻物を読むと移動不可能になるので、これを利用すれば、簡単に逃げられるはずだ。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

タイガーウッホ系

見た目のとおり攻撃力も高いが、隣のモンスターやシレンをブンブン投げ飛ばすので、計画が狂いやすい。



LV.2 タイガーウホホ

HP	40	EXP	65
強さ	★★		★★★★

射程が10マスになっている以外はタイガーウッホと同じ。ウッホとウホホは、見えていないワナにシレンを投げることはないので、まだ安心だ。

LV.1 タイガーウッホ

HP	33	EXP	35
強さ	★★		★★★

シレンが5マス以内にいると、隣のモンスターを投げつけてくる。逆にシレンが隣にいると、5マス以内のワナやモンスターに投げられてしまう。

LV.3 タイガーウホーン

HP	72	EXP	2400
強さ	★★★★		★★★★★

恐ろしいことに射程が20！　しかも、見えていないワナにも、シレンを投げることがある。ワナ消しの巻物を持っていればよいのだが……。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

チビオニ系

鬼族の歩兵部隊。1対1なら、それほど怖い相手ではない。鬼ヶ島以前のダンジョンには、もちろん出現しない。

LV.2 ゴツオニ

HP	60	EXP	70
強さ	★★★		★★★

倍速移動と2回攻撃の能力を得て、戦闘力が数段はね上がった。もっとも、こいつに出会うころには、シレンのレベルも十分上がっているはずだ。

LV.1 チビオニ

HP	10	EXP	8
強さ	★		★

鬼族のチンピラ。チンタラやケロぼうずと同程度の実力しかない最弱の鬼だ。ほとんど一撃で倒せるはずなので、まるで問題にならない。

LV.3 ズングリオニ

HP	60	EXP	50
強さ	★★★		★★

倍速能力を失い、かわりに射程3マスで石を投げてくるようになった。HPや攻撃力は変わらないので、ゴツオニより明らかに弱く経験値も低い。

タイプ／ノーマル　MONSTER

チンタラ系

その実力をマムル系と競うモンスター。なんだかよくわからないが、とにかくチンタラチンタラしているのだ。

LV.2 ちゅうチンタラ

HP	15	EXP	12
強さ	★		★

チンタラに比べてHPは倍以上、経験値は4倍になっているが、それでも十分に弱い。シレンが素手の場合は、多少手こずるかもしれない。

LV.1 チンタラ

HP	6	EXP	3
強さ	★		★

マムルよりもわずかに強いだけ。シュテン山道の1～2Fがおもな出現場所だから、弱いのは当然かもしれない。サクサクと倒して進もう。

LV.3 おおチンタラ

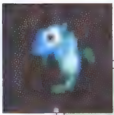
HP	60	EXP	500
強さ	★★★		★★★

ちゅうチンタラとは比べものにならない強さ。もうかわいいなどとはいっていられないが、特殊能力はなにもなく、倒すのに苦労はしない。

タイプ／ドラゴン　MONSTER

テッポーウォー系

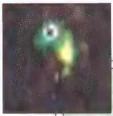
水中から水を吐いて攻撃してくる。陸上ではなにもできないので、水がれの巻物や大部屋の巻物を読むとよい。



LV.2 テッポウ竜

HP	29	EXP	34
強さ	★		★

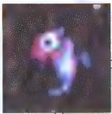
水を吐いてダメージを7与えると同時に、おにぎりをデロデロにする。壺の中のおにぎりには影響がないため、実害は多くないはずだ。



LV.1 テッポーウォー

HP	15	EXP	30
強さ	★		★

水を吐いてダメージを5与えると同時に、巻物をぬらす。ぬれた巻物は、次のフロアに進まないと読めなくなる。巻物を壺に入れておけば安心。



LV.3 キングオトシゴン

HP	75	EXP	1800
強さ	★★★		★★★

水を吐いてダメージを11与えると同時に、装備中の武器か盾の強度を1下げる。装備をはずして近づけば、ダメージを受けるだけですむ。

タイプ／ノーマル MONSTER

デブータ系

射程距離内にシレンを見つけると、石を投げて攻撃してくる。直接攻撃もなかなか強力なパワフルモンスターだ。

LV.1 デブータ

HP	70	EXP	800
強さ	★★★		★★★

2マス以内にシレンがいると、石を投げてくる。石で受けるダメージはシレンの守備力によって異なるので、いい盾があるなら怖くはない。

LV.2 デブーチョ

HP	105	EXP	1800
強さ	★★★★		★★★★

石の射程距離が5マスに伸びて、攻撃力も激増している。ただし、デブータにしあわせ草でも投げないかぎり、鬼ヶ島までに出現することはない。

LV.3 デブートン

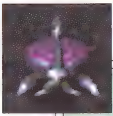
HP	120	EXP	2150
強さ	★★★★★		★★★★★

石の射程が10マスになり、そのダメージもさらにアップ。封印の杖でも使わないと、近づく前にシレンのHPが0になることさえある強敵だ。

タイプ／ノーマル MONSTER

毒サソリ系

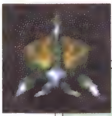
シッポからさまざまな効果の毒液を出して、シレンを苦しめる。レベル2以降の特殊攻撃は、盾では防げない。



LV.1 毒サソリ

HP	28	EXP	30
強さ	★★		★★

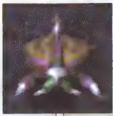
特殊攻撃でシレンのちからを1下げる。うろこの盾が合成してある盾を装備しているなら、この攻撃はまったく効かないので心配はいらない。



LV.2 鬼サソリ

HP	65	EXP	95
強さ	★★		★★★

特殊攻撃をくらうと、鈍足のワナを踏んだときと同じ状態になってしまう。この攻撃は盾では防ぐことができないので、遠距離攻撃で対処したい。



LV.3 しびれサソリ

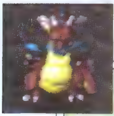
HP	125	EXP	4900
強さ	★★★★★		★★★★★

シレンを3ターンの間マヒさせる。攻撃力も大きいので、マヒしている間にやられてしまうこともある。やはり、遠距離攻撃で対処しよう。

タイプ／ドラゴン …… MONSTER

ドラゴン系

炎を吐いてシレンを焼きこがす最強のモンスター。盾に火の印があれば、炎のダメージを軽減できる。



LV.2 スカイドラゴン

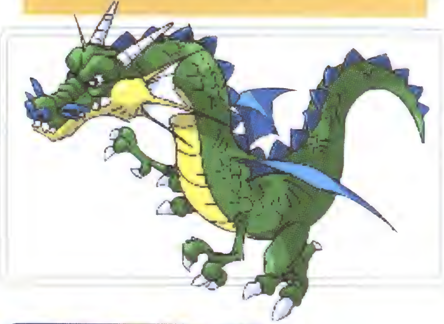
HP	85	EXP	450
強さ	★★★★		★★★★

シレンが同じ部屋にいると、角度に関係なく30ダメージの炎を吐いてくる危険な相手。とりあえず、通路に逃げるのが正解だろう。

LV.1 ドラゴン

HP	80	EXP	350
強さ	★★★		★★★★

縦、横、ななめの直線上にシレンがいると、20ダメージを与える炎で攻撃してくる。近づくときには位置を考えること。もちろん通常攻撃も強力。



LV.3 アークドラゴン

HP	110	EXP	1300
強さ	★★★★★		★★★★★

ダメージ35の壁を突きぬける炎を吐いてくる。同じフロアにいるかぎり、この炎からは逃げようがない。鬼ヶ島までに出会うことがないのが救い。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

にぎりみならい系

おにぎり大好きモンスター。アイテムからシレンまで、あらゆるものをおにぎりに変えてしまうのだ。

LV.2 にぎりへんげ

HP	28	EXP	28
強さ	★		★★

シレンのアイテムのうち、装備中のもの以外をおにぎりに変える。大事なアイテムは床に置き、不要なものをおにぎりに変えてもらおう。

LV.1 にぎりみならい

HP	12	EXP	6
強さ	★		★

名前は「にぎり」だが、まだ見習い修行中なのでにぎることができない。つまり、なんの特殊能力もないのだ。さっさと倒して先に進もう。

LV.4 にぎりもとじめ

HP	70	EXP	1600
強さ	★★★		★★★

シレンもアイテムもおにぎりにしてしまう。もとじめを名のるだけあって、攻撃力や守備力もなかなか高い。なるべく近づかれないうちに倒そう。

LV.3 にぎり親方

HP	55	EXP	65
強さ	★★		★★

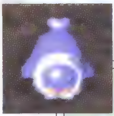
シレンを10ターンの間おにぎりに変えてしまう。おにぎりになっても、なぜか攻撃はできるのだが、アイテムを使うことができなくなる。

タイプ／ノーマル ・・・・・・・・・・ MONSTER

ぬすっトド系

アイテムを盗んで逃げるトド。追いかけて倒せば取り返せるし、盗まれる前に倒せば必ずアイテムを落とす。

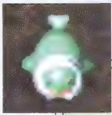
LV.1 ぬすっトド



HP	15	EXP	12
強さ	—		★★

床のアイテムや、シレンが装備していないアイテムを盗み、ワープで逃げる。同じフロア内のどこかにいるが、水中に逃げることも多いので注意。

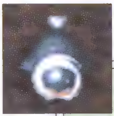
LV.2 みどりトド



HP	20	EXP	13
強さ	—		★★

盗む能力は変わらないが、一撃で倒さないと分裂することがある。トドの盾がないと、どんどん盗まれてしまうので意外に手こずることもある。

LV.3 アイアントド



HP	36	EXP	14
強さ	—		★★★★★

分裂するうえ、装備中のアイテムまで盗む。あらゆるトドはもっとも新しく出現したアイテムを狙うので、不要アイテムを床に置けば誘導できる。

タイプ／ノーマル ・・・・・・・・・・ MONSTER

パ王系

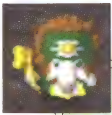
杖を操って攻撃してくる象頭の魔法使い。遠距離からの魔法攻撃はきびしいが、やまびこの盾があれば対処可能だ。

LV.1 パ王

HP	55	EXP	47
強さ	★★		★★

封印の杖を振って、シレンの口を35ターンの間使えなくする。お腹がすいているときにこれをくらうと確実に餓死するので、満腹度に注意しよう。

LV.2 パオパ王



HP	66	EXP	95
強さ	★★★		★★★★★

鈍足の杖でシレンを20ターンの間鈍足状態にする。鬼ヶ島の終盤でこの攻撃をくらうと大ピンチになる。先に封印の杖で能力を封じてしまおう。

LV.3 パオパ王ーン

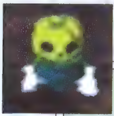
HP	130	EXP	3500
強さ	★★★★		★★★★★

クォーターの杖でシレンのHPを1／4にしてしまう。その後殴られると、ほとんど瀕死状態になるので、やまびこの盾なしには近づけない。

タイプ／ゴースト ……………………………… MONSTER

パコレプキン系

壁抜け能力を持つカボチャ頭の幽霊。気まぐれに移動し、隣接しても必ず攻撃してくるとは限らない。



LV.2 パコレプキーナ

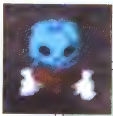
HP	50	EXP	60
強さ	★★		★★★

レベルアップはしたものの、パラメータはほとんど変わっていない。パコレプキンが倒せるならば、こちらも問題なく対処できるだろう。

LV.1 パコレプキン

HP	38	EXP	50
強さ	★★		★★★

この系列は、壁の中からでも攻撃をしかけてくる。ゴースト系に強い成仏のカマがあっても、壁の中の相手には攻撃できないので、要注意だ。



LV.3 パコレプキング

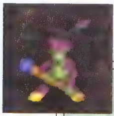
HP	80	EXP	950
強さ	★★★★		★★★★

通路で出会うと、かなり危険。ゴーストタイプは回復アイテムでダメージを与えることができるので、壁から出たところで弟切草を投げてやろう。

タイプ／ノーマル ……………………………… MONSTER

バットカンガルー系

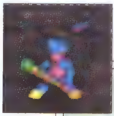
杖を操るカンガルー。ただし、ハ王系とは異なり、他のモンスターに向かって強化・回復系の杖を振るのだ。



LV.2 エビルカンガルー

HP	55	EXP	60
強さ	★★		★★

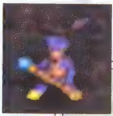
他のモンスターに向かって、回復の杖を振る。しかし、いつもいいタイミングで杖を振れるわけではないので、あまり気にする必要はない。



LV.1 バットカンガルー

HP	44	EXP	52
強さ	★★		★★★

他のモンスターに向かって、倍速の杖を振る。本人はそれほど強くないし、シレンに対する特殊攻撃もないので、早めに倒せば問題はない。



LV.3 デビルカンガルー

HP	65	EXP	450
強さ	★★★		★★

他のモンスターに向かって、透明の杖を振る。透明になったモンスターは、同時に混乱状態になるため、実はあまり怖くはないのだ。

タイプ／ドレイン …………………… MONSTER

ハラヘリーニョ系

ラテンのリズムで妙なダンスを踊るモンスター。
シレンの満腹度を下げる、ハラヘリーの呪文が得意技。

LV.2 ハラヘリータ

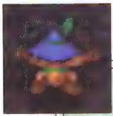
HP	52	EXP	50
強さ	★★		★★

こいつのハラヘリーを受けると、満腹度が10%下がる。おにぎりが少ないときには、ちょっと痛いので、矢などでHPを削ってから斬りつけよう。

LV.1 ハラヘリーニョ

HP	15	EXP	11
強さ	★		★

ハラヘリーはめったに唱えてこないし、くらったところで満腹度が5%下がるだけだ。攻撃力も守備力もかなり低めなので、簡単に倒せるはず。



LV.4 ハラベルト

HP	70	EXP	1300
強さ	★★★★		★★★★

レベル4になると、最大満腹度を5%下げてくるのだからたまらない。なぜかハラヘッリオよりもHPが低いので、さっさと倒してしまおう。

LV.3 ハラヘッリオ

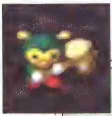
HP	80	EXP	810
強さ	★★★		★★★★

ハラヘリーのパワーがさらにアップ。なんと満腹度を30%も下げられてしまうので、かなりきびしい。ハラヘリよけの腕輪が欲しいところだ。

タイプ／ノーマル …………………… MONSTER

ピコタン系

体は小さいが、巨大な木づちでシレンに殴りかかってくる。
ワナを見つけると、木づちで壊してしまうのだ。



LV.2 ポコタン

HP	60	EXP	350
強さ	★★★		★★

そこそこに強くはなったが、通常攻撃しかしてこないので楽な相手。いくらワナを壊されても、普通のダンジョンなら痛くもかゆくもない。

LV.1 ピコタン

HP	13	EXP	10
強さ	★		★

HPのわりには攻撃力が高め。だが、きちんと盾を装備していれば問題にはならない。なぜワナを壊して回るのかは、物知りの杖を振るとわかる。

LV.3 パコタン

HP	75	EXP	1500
強さ	★★★★		★★★

攻撃力と守備力が大幅にアップしたが、やはり殴りかかってくるだけだ。なお、ピコタン系のモンスターは、ワナだけでなく土偶も壊す。

タイプ/ノーマル ……………… MONSTER

ヒツジ神官系

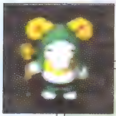
不思議な呪文で、シレンのパラメータの一部を半分にしてしまう。なにを半分にするかはレベルによって異なる。

LV.1 ヒツジ神官

HP	27	EXP	32
強さ	★		★★

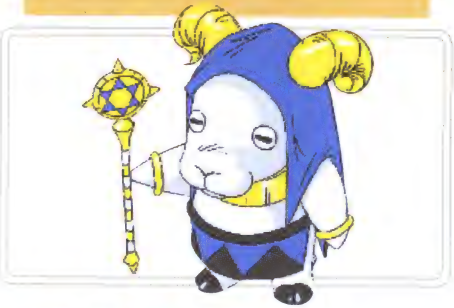
シレンのちからを、30ターンの間半分にする。武器が強化されていれば、与えるダメージが極端に減ることはないので、気にせず戦い続けよう。

LV.2 ヤギ司祭



HP	29	EXP	48
強さ	★★		★★★

シレンのHP最大値を、30ターンの間半分にする。なお、この系列の特殊攻撃は、どれもやまびこの盾で反射させることができる。



LV.3 ガゼル教皇

HP	87	EXP	2200
強さ	★★★		★★★★

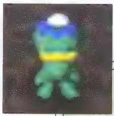
シレンのレベルを、20ターンの間半分にする。HPや敵に与えるダメージもレベルに応じて減ってしまうのだから、かなり凶悪な相手だ。

タイプ/ノーマル ……………… MONSTER

ひまガッパ系

落ちているアイテムをシレンに投げつけてくるカッパ。ヒマキチに似ているが、話しかけても攻撃されるだけだ。

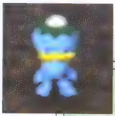
LV.1 ひまガッパ



HP	44	EXP	52
強さ	★		★★

とにかく、落ちている物を投げつけてくる。射程は5マス。投げられたアイテムはシレンにダメージを与えたり、壺の中に入ったりする。

LV.2 いやすぎガッパ



HP	50	EXP	450
強さ	★★		★★★

射程が10に伸びていやらしさもアップ。とくに、合成の壺などにかってにアイテムを放りこまれてしまうのが困る。アイテムのない場所で戦おう。

LV.3 たまらんガッパ

HP	70	EXP	2050
強さ	★★★		★★★★

同じフロアにいるかぎり、どこからでもアイテムを投げてくる。なお、どのカッパも水中移動が可能で、アイテムに向かって移動しようとする。

タイプ/ノーマル …… MONSTER

ボウヤー系

遠隔攻撃型のモンスター。射線上に他のモンスターがいても平気で攻撃してくるので、レベルアップしやすい。

LV.2 コドモ戦車

HP	26	EXP	20
強さ	★		★★

鉄の矢を撃ってくる。シレンに隣接しないように動くため、部屋の中では倒しにくい。逆に通路に誘いこめば、簡単に倒すことができる。

LV.1 ボウヤー

HP	17	EXP	14
強さ	★		★

木の矢を撃ってくる。出現フロアのわりには攻撃力が高い。近づくときは、直線上に立たないようにしないと、思わぬ痛手を受けることもある。

LV.4 イッテツ戦車

HP	95	EXP	2300
強さ	★★★		★★★★★

やはり大砲の弾で攻撃してくるが、倍速&2回攻撃なので危険度ははるかに高い。オヤジとイッテツは、地雷ナバリの盾があれば楽に戦える。

LV.3 オヤジ戦車

HP	41	EXP	41
強さ	★★		★★

攻撃は大砲の弾。爆風を受けると、約20ポイントのダメージを受ける。他のモンスターを巻きこんですぐレベルアップするので、速攻で倒そう。

タイプ/ゴースト・ドラゴン …… MONSTER

ボーンドラゴン系

骨になっても動きまわるアンデッドドラゴン。炎こそ吐かないが、攻撃力が非常に高い。成仏のカマが有効だ。

LV.2 スカルドラゴン

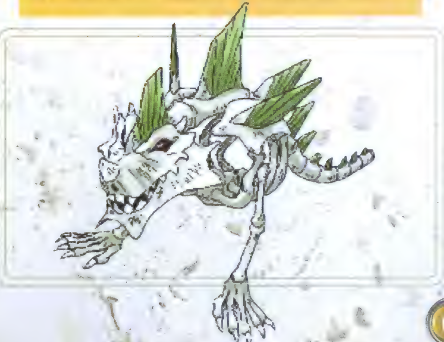
HP	80	EXP	400
強さ	★★★★		★★★

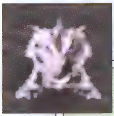
HPはともかく、攻撃力と守備力が大きく成長している。鈍足の杖などを使って逃げながら戦うか、矢などでHPを減らしてから立ち向かおう。

LV.1 ボーンドラゴン

HP	61	EXP	57
強さ	★★★		★★

山道上級では、かなり強力なモンスター。しかし、通常攻撃だけなので1対1ならそれほど怖くない。一応、回復アイテムは用意しておこう。





LV.3 ガルムドラゴン

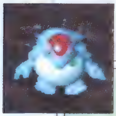
HP	132	EXP	3500
強さ	★★★★★		★★★★★

守備力が異常に高く、倒すのが大変。ゴースト系なので、弟切草を投げて100ポイントのダメージを与え、それから斬りつけると楽になるだろう。

タイプ／ノーマル　MONSTER

マゼルン系

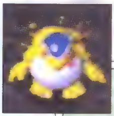
アイテムを飲みこんで合成してしまうモンスター。合成の壺では不可能な、草・巻物＋武器・盾の合成もできる。



LV.2 マゼモン

HP	50	EXP	58
強さ	★★		★★★

投げられたアイテムを3つまで飲みこんで合成する。装備品同士を合成する場合は、合成の壺と同じように先に飲ませたものがベースになる。



LV.1 マゼルン

HP	32	EXP	45
強さ	★★		★★★

投げられたアイテムを2つまで飲みこんで合成する。3つめ以降に投げたアイテムは普通に当たるので、矢でも倒せるようになる。

LV.3 マゼゴン

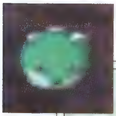
HP	121	EXP	2500
強さ	★★★★		★★★★

アイテム4つまでを合成する。マゼルン系はアイテムを飲みこむたびにパワーアップするので、4つも飲ませると倒すのに苦労するかもしれない。

タイプ／ノーマル　MONSTER

マムル系

「風来のシレン」シリーズを代表するモンスター。
決して強くはないが、どうくつマムルだけは別格だ。



LV.2 あなぐらマムル

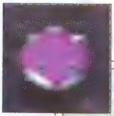
HP	8	EXP	4
強さ	★		★

チンタラよりは強いが、山道中級以降では1Fから出現する程度の実力である。ただし、なにかの拍子にレベルアップすると大変なことになる。

LV.1 マムル

HP	5	EXP	2
強さ	★		★

さすがに弱い！　注意しなければならないのは、シレンがレベル1で素手のときぐらいだ。マムルより、さらに弱いモンスターもいるらしいが。



LV.3 どうくつマムル

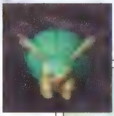
HP	5	EXP	500
強さ	★★★		★★★★

攻撃力と守備力が猛烈に高い。シレンのレベルがひとけただと、まちがいなくやられる。HPが5しかないので、ふきとばしの杖で確実に倒せる。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

マルジロウ系

体当たりでシレンを転ばせるモンスター。転んだときにアイテムを落としてしまうことがあるので注意したい。



LV.1 マルジロウ

HP	12	EXP	9
強さ	★		★

体当たりでシレンを1マス突きとばし、さらに転ばせる。壁を背にして戦えば、体当たりを受けてもアイテムを落とさずにすむ。

LV.2 マルジロウ兄

HP	13	EXP	11
強さ	★		★★

突きとばす距離が2マスに伸びたが、攻撃力などはほとんど変わらない。水辺で転ばされると、アイテムが水に落ちて回収不能になる危険もある。

LV.3 マルジロウ父

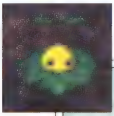
HP	70	EXP	700
強さ	★★★		★★★

突きとばす距離が3マスに伸び、攻撃力やHPも大幅にアップ。ころばぬ先の杖を持っていれば、突きとばされるだけで転ぶことはない。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

Mr.ブーン系

ふわふわ飛びまわっているだけで、シレンに攻撃をしかけてくることはほとんどない。倒すと便利な草を落とす。



LV.1 Mr.ブーン

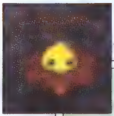
HP	16	EXP	7
強さ	★		★

倒せば必ずちからの草を出す。この系列は、逃げまわるため、矢で倒すことが多くなる。うっかり水上で倒すと、草が取れなくなるので注意。

LV.2 Mr.ヘリコ

HP	18	EXP	8
強さ	★		★★

倒せば必ずしあわせ草を落とす。倍速で逃げまわるために倒すのに手間どるが、しあわせ草が手に入るなら、苦労する価値は十分あるだろう。



LV.3 Mr.ジャイロ

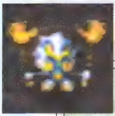
HP	20	EXP	20
強さ	★		★★

落とすのは復活の草。やはり倍速で逃げまわる。鬼ヶ島では出現しないが、どうしても復活の草が欲しいなら、Mr.ヘリコにしあわせ草を投げよう。

タイプ／ノーマル ……………… MONSTER

ものまね仮面系

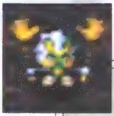
同じフロアにいる別のモンスターに化ける。まねるのは姿だけで、そのモンスターの特殊攻撃などは使えない。



LV.2 ふるまいカプリ

HP	100	EXP	500
強さ	★★★		★★★

HPが100もあり、攻撃力や守備力もそれなりに高い。にもかかわらず、必ずほかのモンスターの姿で出現する。倒すと一瞬だけ真の姿が見える。



LV.1 ものまね仮面

HP	20	EXP	10
強さ	★		★★

鬼ヶ島の22～23Fに出現する。ドラゴンやパオパ王に化けていることが多い。こいつに向かって貴重な攻撃アイテムを使ってしまうと大損だ。

LV.3 なりきりマスク

HP	130	EXP	700
強さ	★★★★		★★★

パラメータはさらに上がっているが、やることは同じである。物知りの杖を使うと化けていることがわかり、封印の杖を使えば変身が解ける。

タイプ／ノーマル ……………… MONSTER

ヤセオニ系

鬼族の射撃部隊。鬼ヶ島の16Fで、ガラハに率いられて登場するが、単独で出会うことはない。

LV.2 ヒョロオニ

HP	41	EXP	50
強さ	★★		★★★

レベルが上がっているのに、なぜかHPも経験値もダウンしている。シレンから3マス以上離れた位置を保ちながら、鉄の矢を撃ってくる。

LV.1 ヤセオニ

HP	50	EXP	60
強さ	★★		★★

鉄の矢で攻撃してくる。鬼ヶ島の16Fでは、あまりシレンに近づこうとしないので、大砲の弾を連発して一網打尽にしたい。

LV.3 ガリガリオニ

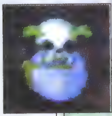
HP	50	EXP	60
強さ	★★		★★★

攻撃力や守備力はヤセオニと大差ないのだが、1ターンに2回攻撃してくるため、少しばかり手強くなっている。攻撃手段はやはり鉄の矢。

タイプ／ゴースト　MONSTER

ヤミキチ系

雲に乗って空中を移動するガイコツくん。ゴーストタイプの中では、もっとも簡単に倒すことができるモンスター。



LV.2 ワルキチ

HP	21	EXP	25
強さ	★★		★★

確かに強くはなっているが、怖い相手ではない。シレンが順調にレベルアップしているなら、1～2回の攻撃でまちがいなく倒せるはずだ。

LV.1 ヤミキチ

HP	10	EXP	6
強さ	★		★

飛んでいるため、水路を無視して接近してくる。それ以外は並以下のモンスターなので、弱点である成仏のカマなどがなくても簡単に倒せる。

LV.3 ズルキチ

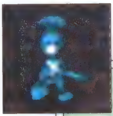
HP	101	EXP	790
強さ	★★★★		★★★

レベル3になったとたんに、あらゆるパラメータが大幅にアップする。受けるダメージも大きいので、こいつと戦うまでには成仏のカマが欲しい。

タイプ／ノーマル　MONSTER

ワラドール系

シレンに呪いを振りかけるコワ～イモンスター。レベルが上がると、呪いの力もどんどん上がっていくのだ。



LV.2 クギワラドール

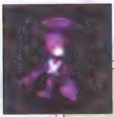
HP	80	EXP	800
強さ	★★★		★★★★

装備中のアイテムすべてに呪いをかける。実害はともかく、ものすごくいやな気分になるので、できれば、遠距離攻撃で倒してしまいたい。

LV.1 ワラドール

HP	25	EXP	14
強さ	★		★★

シレンが装備中の盾に呪いをかけ、はずせないようにする。攻撃力は低いので、隣接される前に盾をはずしてから戦うとよいだろう。



LV.3 ゴスンドール

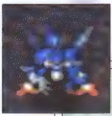
HP	100	EXP	1650
強さ	★★★★		★★★★★

壺に入っていない装備品をすべて呪う。この系列にのりうつりの杖を使うと、それぞれの能力に応じて、装備品の呪いを解くことができる。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

アメンジャ系

シュテン山道、源流の魔窟のヌシ。倍速移動、2回攻撃、水上移動、アイテム投げと、多彩な能力を持っている。



アメンジャ

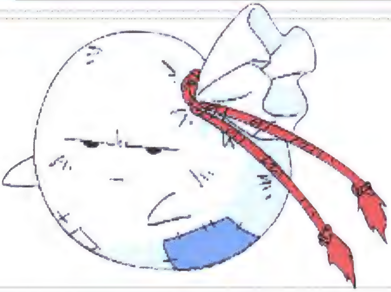
HP	54	EXP	100
強さ	★★		★★★★

ひまガッパ系と異なり、アイテムは直線状にしか投げてこないが、2倍速なので好位置を保つのは難しい。鬼ヶ島でも出現するが、3匹同時に相手にしなければならないシュテン山よりは楽だ。

タイプ／ノーマル …… MONSTER

かんにん袋系

生ける大型地雷。ダメージを受けるごとに、色が白→黄→赤と変化。そして、やがては大爆発を起こす。



かんにん袋

HP	120	EXP	200
強さ	★★		★★★★

残りHPが10以下になると爆発する。爆発した場合には倒したことにならず、経験値が入らない。HP30以下で色が赤く変わって移動しなくなるので、そのあとで、距離をとって矢で攻撃しよう。

タイプ／ドレイン …… MONSTER

くねくねハニー系

くねくねと踊ってシレンのレベルを下げるハニワ。くねくねよけの腕輪を装備していれば、踊りを無効化できる。

くねくねハニー

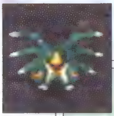
HP	50	EXP	300
強さ	★★		★★★★

1回踊られると1レベル下がる。正確には、レベルアップ直前の状態に戻されるのだ。1回踊られただけなら、その後1ポイントでも経験値を得れば、もとのレベルに戻れる。

タイプ／ノーマル　MONSTER

ヨロイグモ系

山道上級のボス・女王グモが、次々と産みだす兵隊グモ。鬼ヶ島では女王グモから離れ、単独で出現する。



ヨロイグモ

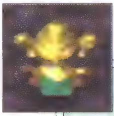
HP	55	EXP	100
強さ	★★		★★

数で攻めてくる山道上級では、いくら倒してもきりがないので、ボスの女王グモを先に倒すべきだ。ヨロイグモだけを見ればなんの特殊能力もないため、それほどの強敵ではない。

タイプ／ノーマル　MONSTER

ンドゥバ系

アイテムや階段に化けて、シレンを待ちぶせするモンスター。とくに、お店の中にいることが多い。



ンドゥバ

HP	23	EXP	16
強さ	★		★

ンドゥバは非常に特殊な成長をする。レベルが上がると、ンドゥバ2歳、ンドゥバ3歳と年齢が増えていくのだ。いったいいくつまで成長するのか……。それは、きみの目で確かめてほしい。

◎誰も知らなかった秘密が今明らかに!!

コラム モンスターのかくされた秘密

物知りの杖でモンスターの秘密をチェック!!

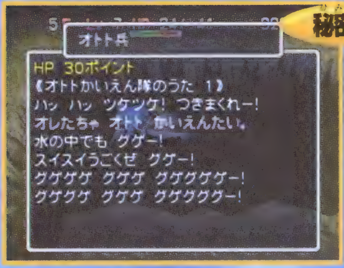
物知りの杖を振ると、モンスターのいろいろな秘密がわかってしまう。そのモンスターのHPやおもな特徴はもちろん、趣味や生い立ち、さらに好きなタイプから名前の由来までと情報が盛りだくさん。落とすアイテムや倒し方までバッチリわかるモンスターもいるので、攻略に大助かりだ。にくらしいモンスターの意外な素顔を知れば、けっこう愛着を持てるかも。

なかなか手に入りにくいアイテムだけど、もし運よく［?］手に入れることができたら、どんどん使って楽しむのもいいかもしれない。

杖を振ると…

知りたいモンスターが近づいてきたら、杖を振ってみよう。他の杖とは別格だが、楽しむだけのうれしいアイテムだ。

秘密がバッチリ!

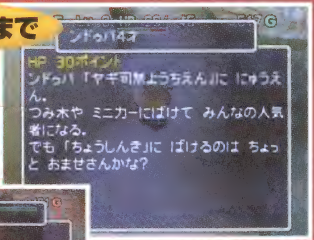


このように、テーマソングがわかるモンスターもいる。なんと「オトトかいえん隊のうた」は、全部で4番まである！

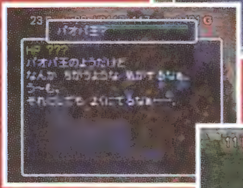
モンスターの秘密あれこれ

モンスターの中には、魔法をはね返すものなどがいるので、物知りの杖を使うときには注意が必要だ。いろいろと試してみるとよいだろう。

こんなことまで



ンドゥバには、年齢ごとに99種類のメッセージがある。



ものまね仮面は封印の杖などで正体を現さないと見られない。

杖をぶつけろ

魔法をはね返す相手には、杖を投げれば効果を発揮する。

不思議のダンジョン
風来のシレン2
ストーリー紹介コミック
鬼襲来！シレン城！
すべてはここから始まった!!
「風来人」とは!!
各地に伝わる伝説を求めて旅をする者のことをいう！
これは伝説の風来人、シレンがまだ子どもだったころのお話だ!!
まんが／坂井孝行

ダッ
ダッ
ダッ
さあ、今日はどんな冒険が待っているのか。
ん？
ガチャ
うーっ、
うーっ。
ガチャ
ガチャ

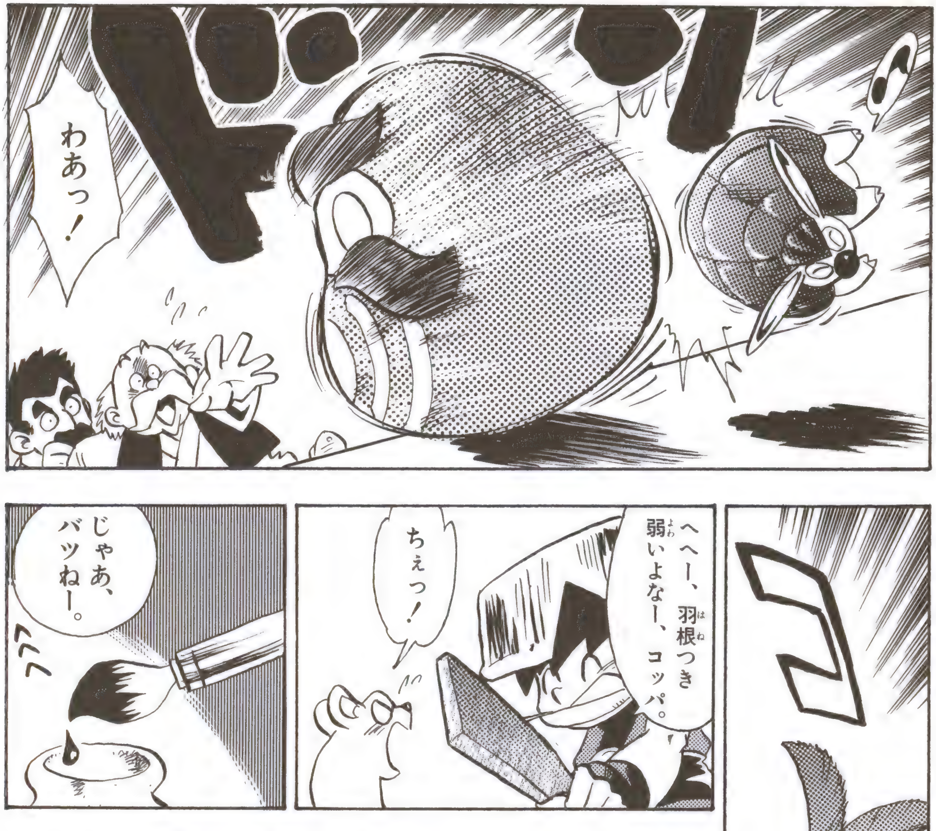
つ…角が生えてる。鬼の子だ!!
そんなこと言ってる場合か!
ガシャ
〜〜〜〜。
よかった、たいしたことない。
この薬草をつけると、すぐよくなるよ。
人間の世話になんかならないよ!!
なんだと、コラー!!
助けてもらっといて!!
まぁ。コッパ。

人間によっぽど
ひどいめに
合ったんだな。
いいよ、
行きな。
……。
はっはっ
シレン!
行くぞ、
コッパ!
ナタネ村
うどん屋
「むみゅう」
ずずっ
ずずっ
ぷはーっ
んめーーっ!!
まあまあ、
いい食べっぷり
だね。
フフフ
おばさん、
このへんは
鬼が多いの?
さっきもさ…。
多いなんて
もんじゃないよ!!

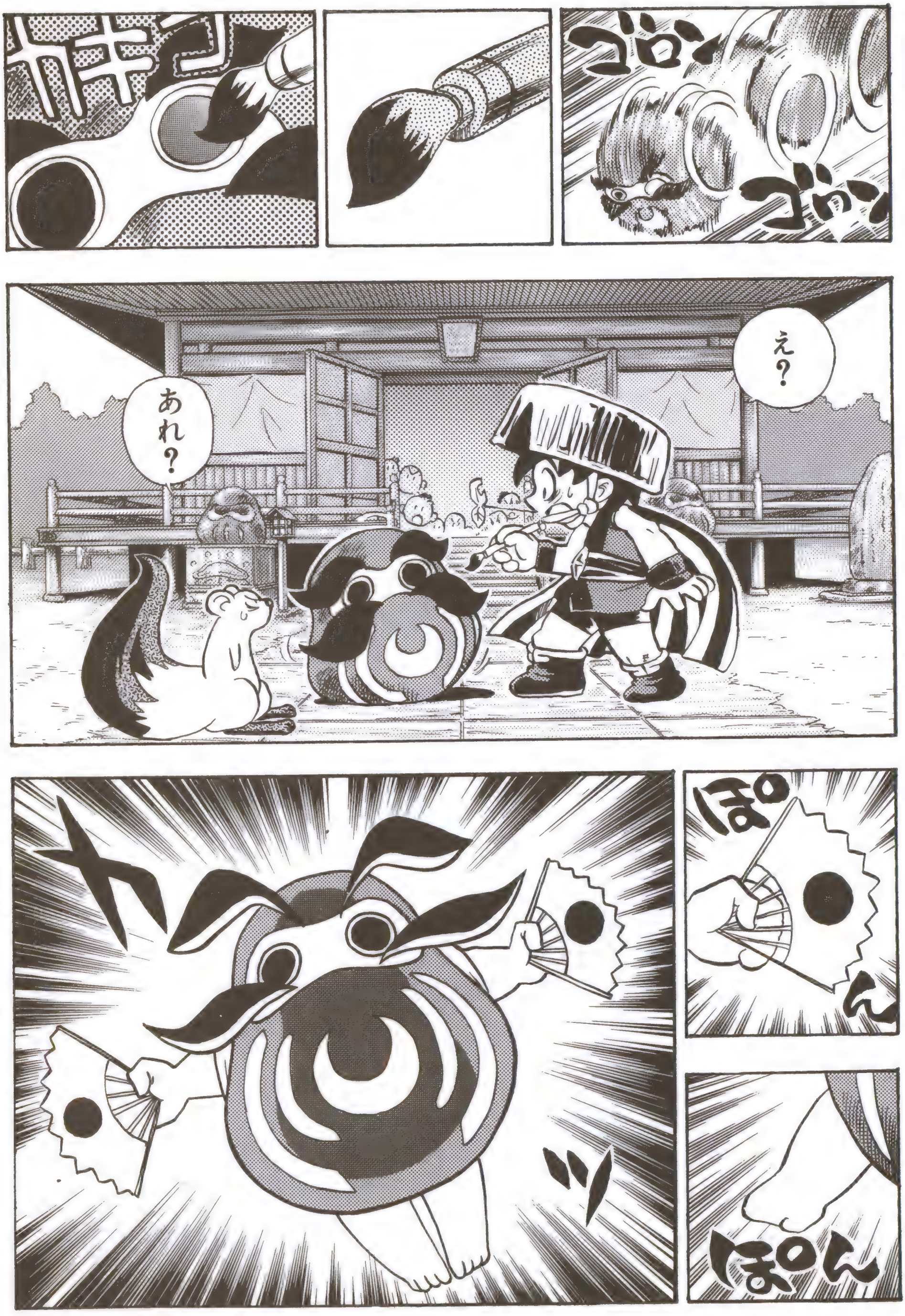
この近くには鬼の……。
ドドッドド
あ……。
ドドド
?
なに?
ドドドド
ドドドドド
鬼だ!!

ドガッ
ドドドドド
ヒュウウウ…

このナタネ村は、
今のようにいつも鬼たちに好き放題に暴れられて、困っているのですよ。
このままでいいわきゃねえ！
どうすればいいのか、村の神社で「御神託」を聞くだ！
神社
必勝ダルマさま!!必勝ダルマさま!!
ばっさ
ばっさ
悪い鬼どもをどうすればよいのでしょうかぁ〜!!
ひょこ
マルえもん
村で飼われているいたずらもののモンスター
ドキドキ
ワクワク



わあっ!
あっ!
へへー、羽根つき弱いよなー、コッパ。
ちぇっ!
じゃあ、バツねー。
ひ、必勝ダルマ様が――っ!!


ゴロン
ゴロン
カキ
え？
あれ？
ぽん
ぽん

チャチャチャ
チャチャチャ
チャチャチャチャ
ぽこん
な、なんだこれ?
い…、
だだだ
言い伝えは本当じゃったあ〜〜!!
選ばれし者片目を開眼せしめ、
城を築き
この地を守る〜〜!!

?
旅のお方、なにがなんだかわからんじゃろうが、
必勝ダルマ様を開眼させた以上、あなたが「選ばれし者」ですじゃ。どうか城を築いてくださらんか。
お願えしますだぁ!!
オ、オレが城を!!
オイオイ、シレンはこの地とはなんのかかわりもない風来人だぜ!
お願えしますだ、
お願えしますだ。
…しょうがねえな。
は!?
お、おいシレン!
行くぞ、コッパ!
はっはっはっ

城を造る材料は、この近くの「シュテン山」に落ちています。
▲山頂は雲の中
だが途中には、怪物がうようよいます。
材料を頂上へ持っていくと、城を造る部品に「加工」してもらえますのじゃ。
帰りは「加工屋」が用意してくれるイカダで、あっという間に帰れますじゃ。
ひゃっほう!!

■ゲーム中では、上の４人のほかにキララも仲間に加わることになる。

ドーン
城が完成したぞーーっ!!
やった〜〜!

これで村の守りは万全じゃ！
しかし、鬼に二度と悪さをさせないためにも、
こちらからヤツらのすみかへ攻めこもう！
あの鬼ケ島へ!!
おう!!
「おう」っておまえもつき合いいいなあ。

たたっ
シレン…。
わ！おいらそっくり！
へへー。
ボクもシレンのようになりたくて、きのう姉さんに作ってもらったんだ！
ザザッ
鬼ヶ島へ出発じゃ！
鬼ヶ島
た、た、た、大変だ――っ!!
どうしたの？
村の連中が攻めこんできやがった！

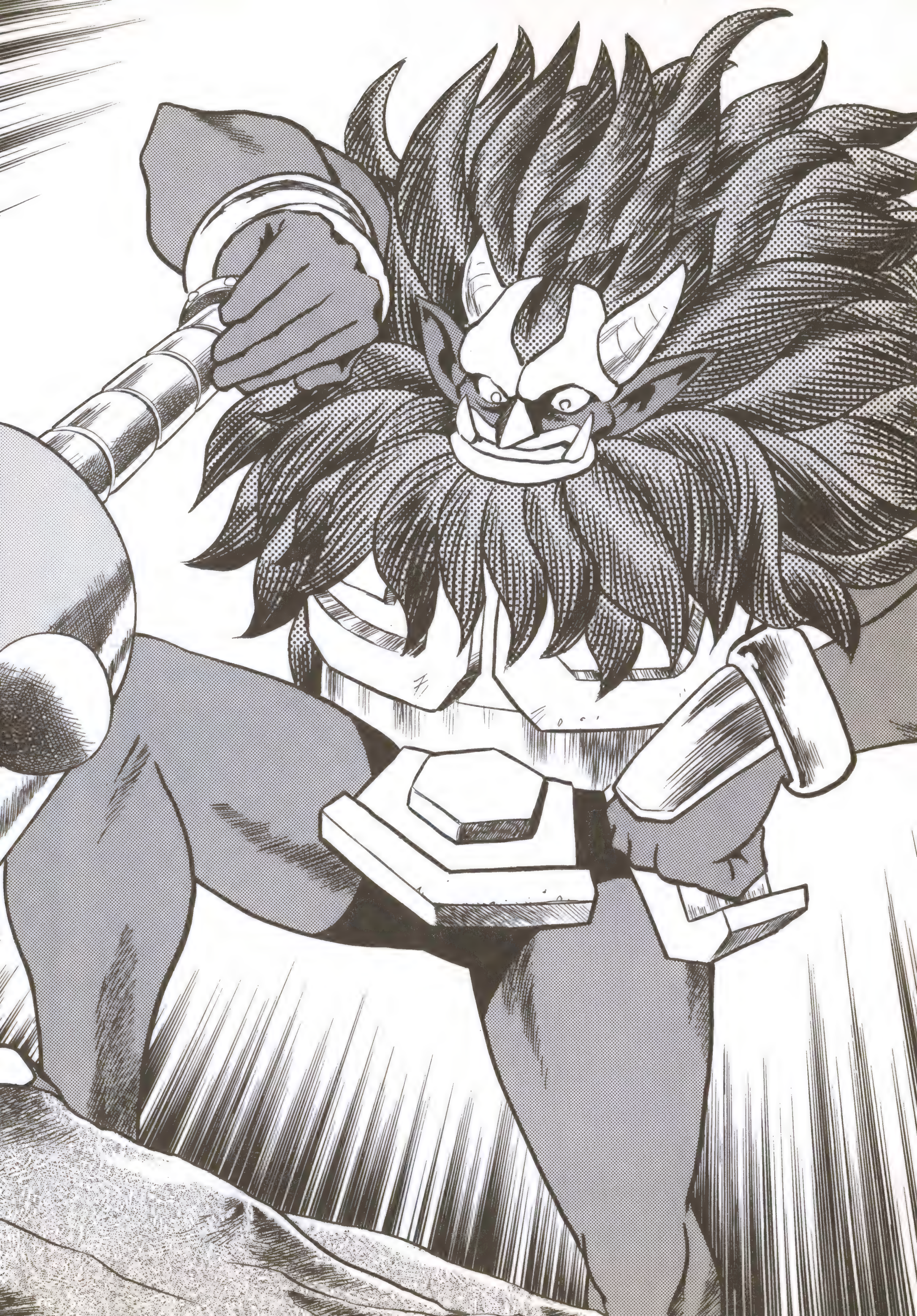
どれどれ。
あっ！
あの人……。
ぽっ
あいつ!? あいつなのか!? キララちゃんがほれちゃった人間ってのは——!!
うるさいわね！
くっそ〜〜〜！
あいつだけは許さん〜〜〜!!
オレの大好きなキララちゃんを〜〜!!
ぐあ！

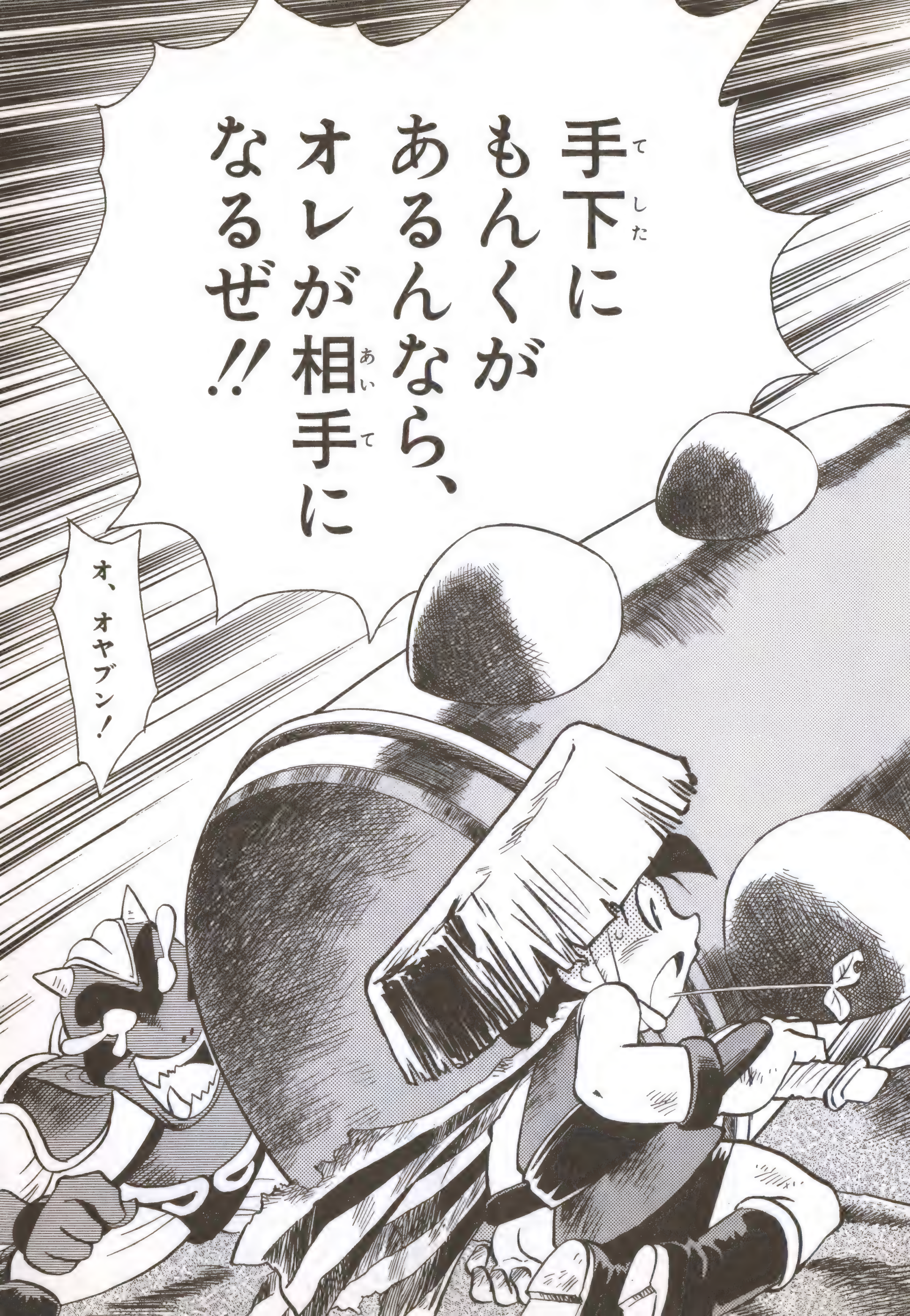
みんな、先に行くよ！
ワー
ワー
ワー
ワー
ワー
承知！
あとで合流しよう、シレン！
む？
来た！ヤツだ。
やっちまえ!!

え!?
爆発…。
鬼のしわざか…。
ゴオオオオオ
あっ!!

シレ…。
オレじゃない!
…じゃあ、
じゃあ…。
ああ、
そんな…。
きゅっ…
リク……!!
ピチャン
シレン…。

あれあれあれ〜!?
なんでこいつが無事なの〜〜〜!?
キ…サマか!
ひ、ひとちがい!?
よくも!
よくもリクを殺したな!
あわわ!
あんなことになるとは思わなかったんだよう!




手下にもんくがあるんなら、オレが相手になるぜ!!
オ、オヤブン!

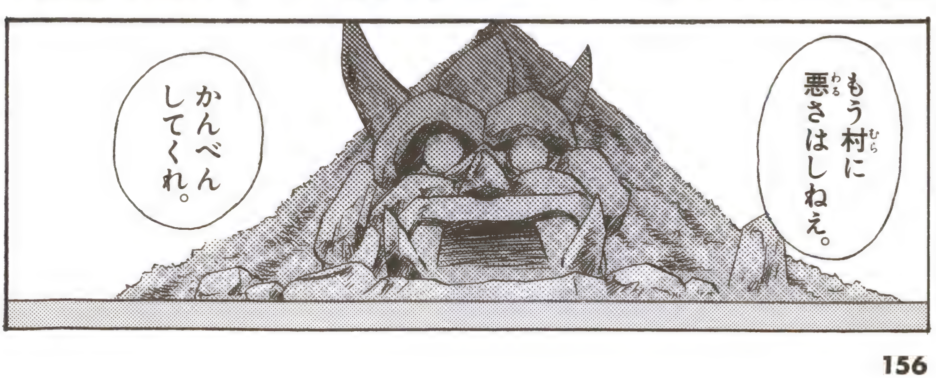
オヤブン!?
キサマが親玉か!!
おうよ!

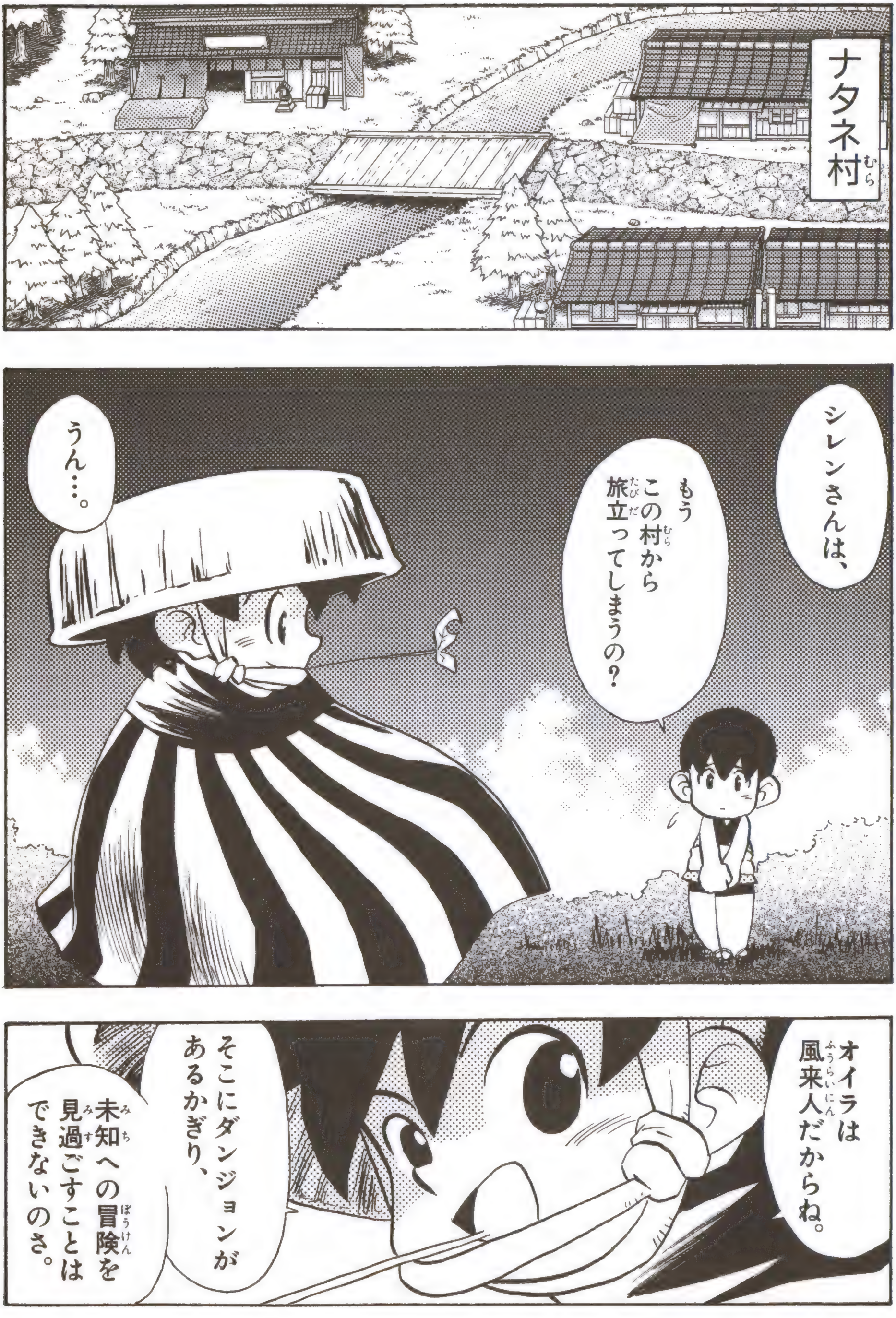
▲たのみのつなは「オオカブトの盾」!!

う!?
オ…、オヤブン!!
リクのかたき!!

え？
ボクならここにいるよ。
リク!?
あわわ、オバケー!!
許してくれ～～!!
爆発で吹きとばされたとき、水に落ちちゃったんだけど、
ボク、泳ぎは得意なんだ。
…って、
あれ…、どしたの、みんな。

リク!!
よかった!!


もう村に悪さはしねえ。
かんべんしてくれ。


ナタネ村
シレンさんは、
もう この村から 旅立ってしまうの?
うん…。
オイラは風来人だからね。
そこにダンジョンがあるかぎり、
未知への冒険を見過ごすことはできないのさ。

■鬼ヶ島クリア後は、さまざまな条件を満たすことで、それぞれの新しいダンジョンが出現する。

●おわり●

シレンの冒険はまだまだこれからだ。「神社の隠し穴」でモンスターの壷を手に入れて、モンスターを捕まえて持ち帰ろう。モンスターいっぱいの「もののけ王国」を作るのだ!!

●NINTENDO64●

不思議のダンジョン風来のシレン2
鬼襲来! シレン城!
【親切冒険ガイド】

●監修
株式会社チュンソフト
●企画・編集
永池康秋
北岡清晃
土方功章
浜貝亜耶
今井宏明
菅沢美佐子
福田純子
高山邦雄(小学館)
●カバー・本文デザイン
大岡喜直(GORILLA)
相京厚史(GORILLA)
●まんが・イラスト
坂井孝行
株式会社チュンソフト
●編集協力
長澤優美子
●SPECIAL THANKS TO
中西一彦(チュンソフト)
●協力
任天堂株式会社
©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち　販売:任天堂
NINTENDO64は任天堂の商標です。

2000年11月20日初版第一刷発行　　（検印廃止）

●発行人
平山　隆
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　(00180-1-200)
電話　編集(03)3230-5395
　　　販売(03)3230-5749
株式会社 小学館
●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。
●造本には、じゅうぶんに注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら、「小学館制作部」(☎0120-336-082)あてにお送りください。送料小社負担にて、お取り替えします。
●Ⓡ<日本複写権センター委託出版物>
本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上での例外を除いて禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(☎03-3401-2382)までご連絡ください。
©SHOGAKUKAN2000
ISBN4-09-102873-X

不思議のダンジョン

風来(ふうらい)のシレン2

鬼襲来！シレン城！

【親切冒険ガイド】

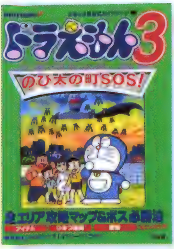
小学館

©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち 販売：任天堂

小学館のゲームガイドブック

NINTENDO64

ドラえもん3
のび太の町SOS!



全エリアのくわしい攻略法を、マップつきで完全解説。アイテム・ひみつ道具・武器全カタログやミニゲーム解説も便利。47ページの攻略ヒントコミックスつき!

◎A5判 160ページ 952円+税 ISBN4-09-102854-3

すべてのゲームボーイ共通

ドラえもんメモリーズ
のび太の想い出大冒険

全ステージをマップつきで完全攻略。メモリアルショット入手法やクイズの正解も全収録。「ドラえもん」の歴史もわかる、30周年記念ソフトの公式ガイドブック!

◎B6判 112ページ 800円+税 ISBN4-09-102839-X

プレイステーション・ドリームキャスト・ゲームボーイカラー

ミスタードリラー
公認ガイドブック

モード別攻略法のほか、タイムアタック表裏20ステージ全マップを網羅。巻頭特別付録「ススム君キャラクターシール」もかわいい、3ハード対応の公認ガイド。

◎A5判 114ページ 905円+税 ISBN4-09-102850-0

©NAMCO LIMITED

■大好評発売中!! 小学館

※品切れの際は本屋さんで注文してください。
ご購入のお問い合わせは ☎ 03-3230-5749(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。 http://www.shogakukan.co.jp

不思議のダンジョン
風来(ふうらい)のシレン2
鬼襲来!シレン城!
【親切冒険ガイド】

小学館

©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち 販売：任天堂

ISBN4-09-102873-X

C9476 ¥905E

9784091028730

定価：本体905円＋税

雑誌 69910－73

1929476009050

NINTENDO64®

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！

親切冒険ガイド

WC
ワンダーライフスペシャル

小学館

NINTENDO 64®

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

親切冒険ガイド

WC ワンダーライフスペシャル

小学館

POSTCARD

お手数ですが
50円切手を
貼ってご投函
下さい

1 6 0 - 0 0 2 2

東京都新宿区新宿 6−24−20
シグマ東新宿ビル 10F

株式会社チュンソフト
不思議のダンジョン
「風来のシレン2 〜鬼襲来！シレン城！〜」
アンケート係 行

このたびは、当社製品をお買い求めいただき誠にありがとうございます。これからも、皆様に喜んでいただける製品を作っていくためにアンケートのご協力をお願いいたします。
該当する項目の○を塗りつぶしてください。

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県 TEL （ ）		
地域	①北海道 ②東北 ③関東 ④甲信越 ⑤東海 ⑥北陸 ⑦近畿 ⑧中国 ⑨四国 ⑩九州 ⑪海外		
	（フリガナ）	生年月日	19 年 月 日
お名前		性 別	①男 ②女
職業	①小学校1・2年 ②小学校3・4年 ③小学校5・6年 ④中学生 ⑤高校生 ⑥大学・短大・専門生 ⑦社会人・主婦（10代） ⑧社会人・主婦（20代） ⑨社会人・主婦（30代） ⑩社会人・主婦（40代以上）		

ご購入日	ご購入店	ご購入価格（税別）
月 日		円

チュンソフトよりDM、E-mail等をお届けしてよろしいですか？
DM ：①届いており継続して欲しい ②新たに届けて欲しい ③不要
E-mail ：①届いており継続して欲しい ②新たに届けて欲しい ③不要
E-mailアドレス：

NUS-NSIJ-JPN V933461

ご協力ありがとうございました。

「不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～」・アンケート

このハガキはマークシート方式です。鉛筆か黒のボールペンで○の中を黒く塗りつぶして下さい。　よい例：●　悪い例：○✓

1 このゲームをプレイした感想を聞かせて下さい。

①大満足　②満足　③不満　④大不満

2 各項目毎の感想を聞かせて下さい。

難易度	①難しすぎる	②難しい	③ちょうどよい	④簡単
シナリオ	①大満足	②満足	③不満	④大不満
グラフィック	①大満足	②満足	③不満	④大不満
操作性	①大満足	②満足	③不満	④大不満
サウンド	①大満足	②満足	③不満	④大不満
取扱説明書	①大満足	②満足	③不満	④大不満
パッケージ	①大満足	②満足	③不満	④大不満

3 このゲームを何でお知りになりましたか。(複数回答可)

①テレビCM ②ゲーム専門誌(雑誌名：　) ③その他の雑誌(雑誌名：　)
④店頭ポスター ⑤店頭ビデオ ⑥店頭で商品を見て ⑦DM ⑧知人から聞いて
⑨当社のHP ⑩イベント(何の　) ⑪バス広告(見かけた大体の場所：　)
⑫『風来のシレン2 ひみつの巻物』 ⑬シレンスナック ⑭ローソンの広告

4 このゲームを購入する決め手になったのは何ですか。

①テレビCM ②ゲーム専門誌(雑誌名：　) ③その他の雑誌(雑誌名：　)
④店頭ポスター ⑤店頭ビデオ ⑥店頭で商品を見て ⑦DM ⑧知人から聞いて
⑨当社のHP ⑩イベント(何の　) ⑪バス広告(見かけた大体の場所：　)
⑫『風来のシレン2 ひみつの巻物』を見て ⑬シレンスナックを見て(食べて) ⑭ローソンの広告を見て
⑮当社のゲームだから ⑯シレンファンだから ⑰不思議のダンジョンファンだから ⑱予約キャンペーン

5 以下のソフトをプレイされましたか。

①トルネコの大冒険 ②トルネコの大冒険(ローソン書換え版) ③トルネコの大冒険2
④風来のシレン ⑤風来のシレンGB ⑥風来のシレン(ローソン書換え版)
⑦風来のシレンGB(ローソン書換え版) ⑧チョコボの不思議なダンジョン ⑨チョコボの不思議なダンジョン2

6 このゲームの中のお気に入りのモンスターとアイテムを選んで下さい。

モンスター(　)　アイテム(　)

7 このゲームをどこまでプレイしましたか。　(　)月(　)日現在

①シュテン山まで行けた　②城が完成した　③エンディングまでクリアした

8 以下の関連書籍を購入されましたか。

①ひみつの巻物　②公式ガイドブック　③公式パーフェクトガイド
④もののけ王国シール大図鑑　⑤カードブック　⑥2001年カレンダー

9 今後発売になる「風来のシレンGB2」～砂漠の魔城～を買いたいと思いますか。

①ぜひ買いたい　②まあまあ買いたい　③特に買いたくない　④買いたくない

ありがとうございました。

CHUN SOFT